ニンドリ名物！ぶっちぎりの26ページE3情報満載!!

vol.92

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年7月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第12号（通巻92号）

ニンテンドー ドリーム

毎月6日と21日発売！

Nintendo DREAM

定価490YEN 7/6 2003

ゼルダの伝説 テトラズトラッカーズ

ピクミン2

世界最大級のゲームの祭典

E3大特集

アメリカで見た新作ソフトのすべて！

マリオカートGC

カービィのエアライド

今号も新作登場！

ドラゴンドライブ
ケロケロキングDX
エンター ザ マトリックス

発売までもうすぐ！

MOTHER 1+2

ソニックアドベンチャー デラックス
ビューティフル ジョー

スターフォックス

ポケモン映画 発表会レポート

©2003 Nintendo

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
ZOIDS SAGA II
ゾイドサーガII
好評発売中 メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
人気キャラ総出演 オリジナルストーリーのZOIDS-RPG最新作 遂に登場!!
■登場ゾイド140体以上!
ゴジュラスギガやBLOXも参戦!
武器の装備およびカラーチェンジも可能!
500万通り以上のカスタマイズが可能!
ゾイドの色を選択してください
■ZOIDSの稼動ギミック再現!
攻撃時におけるZOIDSの可動ギミックを一部再現! 攻撃の演出もパワーアップ!
そこっ!!
■進化したデッキコマンド&戦闘システム!
美麗になった戦闘フィールド画面! 支援攻撃や、BLOXの合体も再現!
CAU(チェンジングアーマーユニット)も戦闘中に変更可能!
チェンジマイズ!
■通信対戦のレギュレーションも変更可能!
様々な対戦条件が設定できるようになった通信対戦や、与えられた条件の中で戦う「チャレンジモード」も搭載!
コマンドを選んでください
初回生産分限定
アートスタチュー
ブラッディデスザウラー
がついてくる!
※限定カラー アートスタチュー ブラッディデスザウラーは、無くなり次第終了とさせていただきます。
NINTENDO GAMECUBE
君よ、ゾイドパイロットになれ!
ついにZOIDSに乗り込み、ZOIDSパイロットとなってメカ生体を自在に操ることができる!
2P対戦も可能な3Dアクションゲーム。
彼らを実際に操作し、大地を駆け、必殺技を繰り出せ！ゾイドとの一体感が重要だぞ!!
TVアニメと同じ必殺技・決めゼリフがバトルをより一層盛り上げる！
ゾイドのバリエーションは80種類以上!
ゴジュラスやアイアンコングなど、おなじみのゾイドはもとよりケーニッヒウルフやダークスナイパーなど、最新ゾイドまで多数参戦!
カスタマイズできる武器は100種類以上登場。自分だけのゾイドを作り出せ!
大充実のゲームモード!
ミッションモード
TVアニメと同じ"ジーベック"制作によるオリジナルキャラクターが登場!共和国軍・帝国軍2つのストーリーが楽しめるぞ!
ZOIDSバトルモード
TVアニメシリーズでおなじみの"バン"や"ビット"となり、好きなゾイドに乗り込んで闘えるぞ!
TOMY
NINTENDO GAMECUBE
ZOIDS ゾイドバーサス
ゲームキューブ用ソフト ゾイドバーサス
好評発売中
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
©1983-2003 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。 およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY
および NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・ADVANCE は任天堂の登録商標です。
*お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
*このページに掲載されている商品の価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
*画面は開発中のものです。掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。
トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
株式会社トミー 〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03-3693-8655
たのしいTOMYの情報はインターネットで http://www.tomy.com
(携帯電話でもアクセスできます。)

6.18 ON SALE
ファン待望の「プライム」&「フュージョン」サントラが発売決定!
メトロイドプライム&フュージョン
オリジナル・サウンド・トラックス
ニンテンドーゲームキューブ・ゲームボーイアドバンスでリリースされたシリーズ最新作。両タイトルのオリジナル・ゲームミュージックをCD2枚組で完全収録。深い緊張感のメトロイドワールドを音楽の世界で楽しもう!!
<メトロイドプライム収録内容>
タイトルBGM、フリゲートオルフェオン、フェイゾンマインズ、アーティファクト神殿、VS.サーダス、VS.メトロイドプライム、VS.スペースパイレーツ　他、収録
<メトロイドフュージョン収録内容>
SA−X出現、巨大生命反応へ向かえ、セクター3緊急事態発生、VS 鳥人像第一形態、VS ナイトメア、VS SA−X、アイテム取得ジングル　他、収録
任天堂 2枚組:SCDC-00276-277 ¥3,200(税抜)
METROID PRIME
METROID FUSION
©2002,2003 Nintendo
NOW ON SALE
その古き良きゲーム音源がここに蘇る!!
ファミコン・ミュージック
「ドンキーコング」「マリオブラザーズ」「ゼルダの伝説」をはじめ、任天堂の名作中の名作をピックアップしたファン垂涎の一枚。
<収録タイトル>
スーパーマリオブラザーズ、バルーンファイト、ドンキーコング、ベースボール、サッカー、ゴルフ、テニス、レッキングクルー、ドンキーコングジュニア、エキサイトバイク、マリオブラザーズ、ゼルダの伝説
任天堂 SCDC-00145 ¥2,200(税抜)
NOW ON SALE
メトロイドサウンドの原点がココにある!!
ファミコン・ミュージック VOL.2
「新鬼ヶ島」「メトロイド」「謎の村雨城」「リンクの冒険」をはじめとしたファミコン・ディスクシステムの名作ゲームにスポットを当てたアルバム。
<収録タイトル>
新鬼ヶ島ー前・後編ー、バレーボール、メトロイド、ゴルフ JAPAN コース、パルテナの鏡、夢工場 ドキドキパニック、リンクの冒険、謎の村雨城、ゴルフ USコース
任天堂 SCDC-00151 ¥2,600(税抜)
FAMICOM MUSIC VOL.2
SCITRON web city サイトロン ウェブシティ
ゲームミュージック最新情報はサイトロンウェブシティでゲット!! http://www.webcity.jp
発売元:サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社

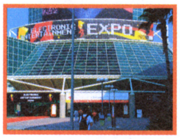
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2003 7/6
vol.92
Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ/ambit 2003 禁無断転載

CONTENTS

特集



12 E3大特集 任天堂ブースで見たコネクティビティの正体
13 ゼルダの伝説 テトラズトラッカーズ
ほか、E3で発表されたゲームキューブ&GBアドバンスソフトを大紹介!
21 小島秀夫監督インタビュー
34 任天堂発表会ドキュメント

新作ソフト・攻略&情報ページ

もうすぐ発売!
38 MOTHER1+2
50 ビューティフル ジョー
あのトレジャーがGCで新作シューティングを開発していた!
67 ドラゴンドライブ ディマスターズショット
70 ケロケロキングDX
117 ポケモン映画2003 独占レポート
54 テイルズ オブ シンフォニア
44 ソニックアドベンチャー デラックス
56 F-ZERO GX
86 ファイアーエムブレム 烈火の剣
62 ボクらの太陽

連載企画

120 ●任天堂の質問箱
8 ●毎月新聞 TURBO
138 ●マリオ親衛隊
152 ●ドリテクの殿堂
124 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
126 ●トランセル種市のポケモン堂
128 ●カプコマニア
132 ●セガ魂
159 ●GC新作ソフトカタログ
6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング
114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
5 ●読者プレゼント
99 ●デスペラード学園
108 ●ゲームソフトファンクラブ
112 ●すすめ! 天任家族 by はやのん
104 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
11 ●みすずリンクのNewsDREAM
111 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
110 ●デス仙人レディの幸せの最骨頂
105 ●お宝ゲーム古tion
102 ●ゲームの通信簿
144 ●G.B.A.[最終回]
115 ●Vol.89 当選者発表/マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。また今号に限り、E3で発表され、日本での発売が決まっていないタイトルも紹介しています

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

アウトモデリスタ U.S.tuned 60
F-ZERO GX 22・56
エンター ザ マトリックス 74
カービィのエアライド 23
ガイスト 24
カスタムロボ for GAMECUBE 25
ガチャフォース 58
ケロケロキングDX 70
GT CUBE 155
スター・ウォーズ ローグスコードロンIII 28
ステージデビュー 19
スターフォックス 22
ゼルダの伝説 テトラズ トラッカーズ 14
ゼルダの伝説 4つの剣GC 16
007 エブリシング オア ナッシング 29
ソウルキャリバーII 152
ソニックアドベンチャー デラックス 44
ソニックヒーローズ 30
テイルズ オブ シンフォニア 54
1080°シルバーストーム 25
どうぶつの森e+ 124
ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド 83
ドラゴンドライブ ディマスターズショット 67
NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦 153
バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 64
パックマン for GC 18
ピクミン2 24
ビューティフル ジョー 50
ジャイアントエッグ~ビリーハッチャーの大冒険~ 30
ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル 18
ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション 30
ボンバーマンランド2~ゲーム史上最大のテーマパーク~ 77
魔法のパンプキン~アンとグレッグの大冒険~ 154
マリオカートGC 17
マリオゴルフ ファミリーツアー 23
マリオパーティ5 25
メタル オブ オナー~ライジングサン~ 29
メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス 20
RUNE II ~コルテンの鍵の秘密~ 94
ロード オブ ザ リング 王の帰還 29
ワリオワールドGC 24

ゲームボーイアドバンス

アラジン 85
Onimusha Tactics 80
GBアドバンスウォーズ2 26
サイバードライブゾイド 機獣の戦士ヒュウ 82
シャイニング・ソウルII 132
真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール! 84
真・女神転生デビルチルドレン 炎の書/氷の書 84
ソニック ピンボール パーティー 78
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート 90
ドンキーコングカントリー 26
なかよしペットアドバンスシリーズ4 かわいい仔犬ミニ~わんこと遊ぼう!!~小型犬 77
ハチエモン 83
ファイアーエムブレム 烈火の剣 86・152
牧場物語 ミネラルタウンの仲間たち 153
ボボボーボ・ボーボボ マジで!!? 真拳勝負 76
ボクらの太陽 20・62
MOTHER 1+2 38
マリオ&ドンキーコング 26
マリオ&ルイージRPG 26
ミッキーとミニーのマジカルクエスト2 85
メタルマックス2改 157
メトロイド ゼロミッション 26
モンスターゲート 大いなるダンジョン~封印のオーブ~ 156

任天堂攻略本シリーズ最厚の『烈火の剣』攻略本発売中！

ファイアーエムブレム　烈火の剣

A5版384ページ　6月6日ごろ発売予定

とにかく分厚い384ページ！『ファイアーエムブレム　烈火の剣』の攻略本がついに発売となった。難しくて詰まっている人、キャラクタの特性を知りたい人、イベントを見たい人などあらゆるニーズに対応した完全攻略本だ！

究極の用語集「エムブレム大事典」も収録

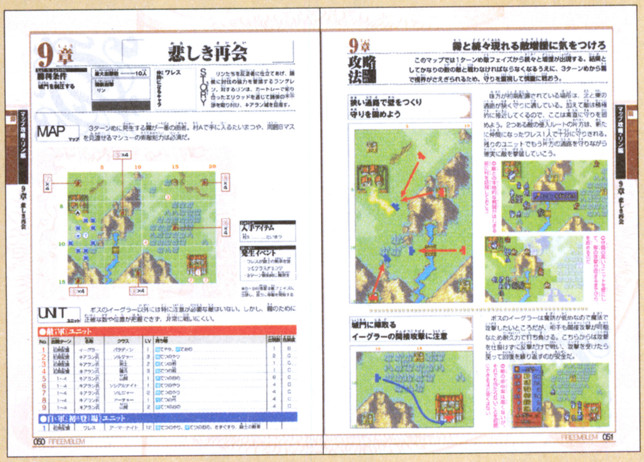
さまざまなキャラクタが登場しストーリーが展開される『ファイアーエムブレム』シリーズだが、これまでに登場したキャラクタやアイテム、地名など「1300項目」以上を網羅した用語集、「ファイアーエムブレム大事典」も収録されている。収録された語句は全6作品からセレクトし、知りたい用語が五十音順に掲載されている。

↑FC→SFC→GBAと歴史を重ねてきた『ファイアーエムブレム』。過去の作品に触れることで、新しい発見があるかもしれない

ユニット、イベントがすべて分かるマップ攻略

リン編、エリウッド編、ヘクトル編の全3編、全74マップを完全攻略している。1つのマップに対し最大4ページを使用して解説しており、発生するイベントのデータや、進行ルートを載せた抜粋マップを使いながら細かく説明しているのだ。各ユニットの詳細データもバッチリ分かるぞ！

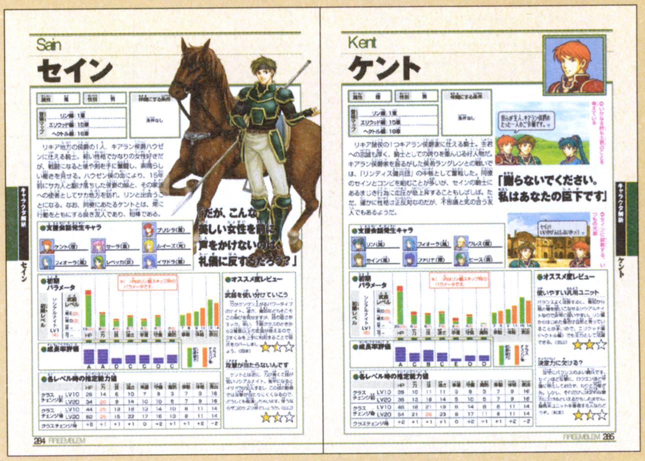
↑ゲームの流れやシステムが分かる「戦略の基礎」も収録されているで初心者も安心



あのキャラの強さが分かる「キャラクタ解析」

ゲーム中に登場する自軍のユニットキャラクタを全て解析。プロフィールの紹介はもちろん、仲間にする方法や初期パラメータ、支援関係の発生相手やレベルアップ時の成長率評価など、役立つデータが満載だ。またマッスル・イガリンをはじめとする担当者のレビューも読むことができる。

↑全キャラクタの成長率の評価は、編集部で独自に調査した実験結果だ



ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©22002,2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

今回は、ニンドリ恒例のE3グッズプレゼントを中心にさまざまなアイテムをご用意。そして人気のGC本体は、遂に登場するエンジョイプラスパックをプレゼントしちゃいます。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年 7月4日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM Vol.95（7月19日発売）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ エンジョイプラスパック
1名

GBプレーヤー同梱のエンジョイプラスパックも発表されたGC。希望のカラーを書いて応募してね。

2 ゲームボーイアドバンスSP本体
1名

夏に向けてゲットしておきたいGBAの新型機種。希望のカラーも忘れずに書いて応募してね。

ニンドリE3取材班

3 小島監督サイン入りE3コナミパンフレット＋『メタルギアソリッド』プレスキット
セット3名

今号のインタビューに登場の小島監督のサインが入ったE3コナミブースのパンフレットと、メタルギアのペーパークラフトも入った、同シリーズのプレスキットをセットで。

4 E3任天堂ブース配布グッズセット
セット3名

E3の任天堂ブースで配布されていた、ペーパーバッグ・パンフレット・メモ帳・ピンズの4点をセットにして3名様にプレゼント。

ニンドリE3取材班

5 GBA-SPポーチ
3名

E3の任天堂ブースで配布された、非売品のGBA-SP用ポーチを3名様に。ポーチの前面にはGBA用ソフトなどが入るポケットもついているぞ。

6 ソニック液晶携帯ゲーム
3名

前号の中裕司さんのインタビューでも話題となった、アメリカのマクドナルドのキャンペーンでしか手に入らないソニックの携帯ゲームを3名様に。

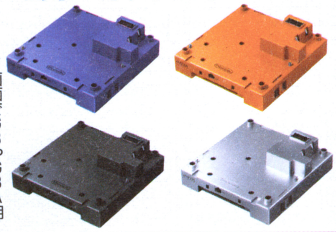
7 『ソウルキャリバーⅡ』Tシャツ
3名

『ソウルキャリバーⅡ』のキャラが背面にプリントされたTシャツ。御剣とアイヴィーのどちらを希望するかも必ず書いてね。（Tシャツのサイズは X L です）

ニンテンドードリーム

8 ゲームボーイプレーヤー
1名

TV画面でGBやGBA用ソフトが遊べる、人気のGC用最新周辺機器。全4色の中から希望の色を必ず書いて応募してね。



9 6月15日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本
1名

6月15日までに発売されるゲームキューブ用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい）

10 6月15日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本
1名

6月15日までに発売されるGBアドバンス用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい）

© Pokémon © 1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK ink.Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です
© 2003 Nintendo © 河井リツ子/小学館・SMDE・テレビ東京

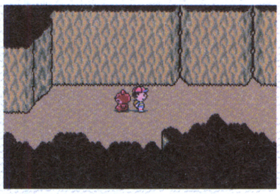
この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

一部の地域を除いて、雨がしとしと降り続く梅雨の季節到来。雨の日は家でじっくりとゲームといきたいところ。それを狙って(?)、6月は『どうぶつの森』や『MOTHER』など、じっくり遊べるゲームがたくさん登場するぞ！

その他 6月20、21日はイベントぎっしり

↑で6月はじっくり遊べるゲームがたくさん登場するって書いたけど、そのなかで注目したいのは6月20、21日。20日には待望の『MOTHER1+2』が発売される。それだけでもたまらないのに、その翌日には、GBプレーヤー同梱のGC本体「エンジョイプラスパック」が発売！　じっくり家のテレビで『MOTHER』を遊んでください…といわんばかりの2日がかりのコンビネーションなのだ。そして21日には次世代ワールドホビーフェアも開催。あのジラーチがもらえる。任天堂ファンにはたまらない2日間になりそうだ。



↑あともう少しで『MOTHER』にあえる！ソフトはもう予約したかな？

←19800円でGCとGBAソフトがTVで遊べちゃう夢の組み合わせ

発売前の新作を体験&ジラーチをゲット

←次世代ワールドホビーフェアの目玉はジラーチの配布だが、事前応募はすでに終了。ジラーチ以外にも、新作ソフトが楽しめるので近くの人は行ってみよう

その他 リニューアルで定価390円に!!

エンジョイプラスパック、次世代ホビーフェアだけじゃなく、6月21日に重要なイベントがあることを君は知っているか？…そう、ニンドリVol.93の発売日なのです。じつは、次号のニンドリは大リニューアル号だったりします。定価が390円に、そして本の綴じ方が無線綴じ(背表紙が平べったいヤツ)から中綴じ(とがってるヤツ)に変わるのだ。見た目や値段だけじゃなく、中身も大幅にリニューアル。その中身は…次号を見てからのお楽しみってことで、次号からもニンドリをよろしくね！

←記憶に新しい体験版つきで390円の前々号。これからもこんな企画が…

月間カレンダー 2003年6月～7月

6月

6	(金)	大安	Nintendo DREAM vol.92発売
7	(土)	赤口	●『ボクらの太陽』体験イベント(福岡・天神イズムスクウェア)(8日まで)
8	(日)	先勝	●『Viewtiful JOE』連続アニメ劇ジョー⑦(午後7時、フジテレビ系「こち亀」内CM放送)
9	(月)	友引	加賀の一向一揆(1488年)
10	(火)	先負	石原慎太郎、小説「太陽の季節」発表(1955年)
11	(水)	仏滅	●『Viewtiful JOE』テーマ曲、「VIEWTIFUL WORLD」(CD)発売
12	(木)	大安	■モンスターゲート 大いなるダンジョン～封印のオーブ～
13	(金)	赤口	坂上田村麻呂、蝦夷征伐へ出発(794年)
14	(土)	先勝	武田信玄(晴信)、父の信虎を甲斐から追放(1541年)
15	(日)	友引	●『Viewtiful JOE』連続アニメ劇ジョー⑧(午後7時、フジテレビ系「こち亀」内CM放送)
16	(月)	先負	孫文、日本へ亡命(1901年)
17	(火)	仏滅	おまわりさんの日
18	(水)	大安	●『メトロイドプライム』&『メトロイドフュージョン』オリジナル・サウンドトラックCD発売
19	(木)	赤口	■ソニックアドベンチャーDX　■エンター・ザ・マトリックス
			■魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～
20	(金)	先勝	■GT CUBE
			■MOTHER1+2　■メタルマックス2改
21	(土)	友引	●エンジョイプラスパック(GBプレーヤー同梱のGC本体)
			●第18回 次世代ワールドホビーフェア(千葉・幕張メッセ)(22日まで)
			Nintendo DREAM vol.93発売
22	(日)	先負	●『Viewtiful JOE』連続アニメ劇ジョ-⑨(午後7時、フジテレビ系「こち亀」内CM放送)
23	(月)	仏滅	国際オリンピック委員会(IOC)設立(1894年)
24	(火)	大安	壬申の乱(672年)
25	(水)	赤口	プロ野球の天覧試合が行われる(1959年)
26	(木)	先勝	■ビューティフル ジョー
27	(金)	友引	■どうぶつの森e+(カードeリーダー+同梱)
			■サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～　■サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～玩具同梱版
			■みんなの飼育シリーズ ぼくのカブト・クワガタ
			●カードeリーダー+
			●どうぶつの森カードe+　●ポケモンバトルカードe+
28	(土)	先負	姉川の戦い(1570年)
29	(日)	仏滅	ビートルズ初来日(1966年)
30	(月)	赤口	ロンドンにタワーブリッジ完成(1894年)

7月

1	(火)	先勝	銀行の日
2	(水)	友引	薩英戦争勃発(1863年)
3	(木)	先負	■アウトモデリスタ U.S.tuned
			■みんなでぷよぷよ お買い得版
4	(金)	仏滅	■ハチエモン
5	(土)	大安	Nintendo DREAM vol.94発売
6	(日)	赤口	東大に安田講堂完成(1925年)

■ニンテンドーゲームキューブ　■GBアドバンス　■GBカラー　●ハード・周辺機器　●イベントなど

はみだしHEADLINE●月2回刊化されてからつづいてきたこのコーナー。リニューアルされる次号も残っているのだろうか？ 残ってなかったら、短い間ですがお世話になりました…ってことで。

©2003 Nintendo (マザー)©1989 SHIGESATO ITOI/Nintendo Program:©2003 Nintendo (マザー2)©1994 Nintendo/APE inc.Scenario:©1994 SHIGESATO ITOI Program:©2003 Nintendo ©2002 Pokémon.©1995-2002 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK Inc.

GC、GBAの今(いま)どき&先(さき)どりの流行(りゅうこう)がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 5月5日~5月25日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	65,157 / 65,157	GBA	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ ●任天堂 ●ADV ●5月23日 ●4,800円
2	↑3	55,804 / 356,813	GBA	メイド イン ワリオ ●任天堂 ●ETC ●3月21日 ●4,800円
3	↓2	50,604 / 521,323	GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート ●スクウェア・エニックス ●RPG ●3月29日 ●5,980円
4	↓1	45,298 / 184,738	GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剣 ●任天堂 ●SLG ●4月25日 ●4,800円
5	→5	44,783 / 97,267	GBA	ロックマン ゼロ2 ●カプコン ●ACT ●5月2日 ●4,800円
6	↑7	41,284 / 77,756	GBA	NARUTO-ナルト-忍術全開!最強忍者 大集結 ●トミー ●ACT ●5月1日 ●4,800円
7	↓6	38,673 / 2,081,422	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
8	→8	37,647 / 2,055,117	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
9	初	24,442 / 24,442	GBA	キャッスルヴァニア-暁月の円舞曲(メヌエット)- ●コナミ ●ACT ●5月8日 ●4,800円
10	↓7	23,962 / 113,187	GC	NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! ●トミー ●ACT ●4月11日 ●6,800円
11	↓4	19,767 / 75,492	GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●4月18日 ●4,800円
12	↑14	17,925 / 108,559	GBA	ロックマン エグゼ3 ブラック ●カプコン ●RPG ●3月28日 ●4,800円
13	↓9	17,096 / 59,107	GC	GIFTPIA(ギフトピア) ●任天堂 ●RPG ●4月25日 ●5,800円
14	↓13	15,925 / 246,711	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●3月14日 ●4,800円
15	↑16	12,074 / 718,760	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●2002年10月25日 ●4,800円
16	↓12	8,951 / 44,230	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション ●コナミ ●TBL ●4月17日 ●4,800円
17	↑18	8,475 / 447,834	GBA	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス ●スクウェア・エニックス ●SLG ●2月14日 ●5,800円
18	↑圏外	8,349 / 96,159	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ8~破滅の大邪神~ ●コナミ ●TBL ●3月20日 ●4,800円
19	↑圏外	7,730 / 457,861	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●2002年9月20日 ●4,800円
20	初	7,668 / 7,668	GC	ルーンⅡ~コルテンの鍵の秘密~ ●フロム・ソフトウェア ●RPG ●5月23日 ●6,800円

『ハム太郎4』トップ! GBA勢が9位までを占める

今回のランキングは9位までGBAタイトルが独占。1位は『ハム太郎4』。高いシリーズ実績を持つシリーズだけに、堅実に6万本を売り上げた。ゲーム内容の評価が高かった『キャッスルヴァニア』は2万4千本で9位。今後もじわじわ売れていきそう。GCでは10位の『NARUTO』が順調に売り上げを伸ばした。期待作『RUNEⅡ』は1万本に届かず。少々厳しいスタートとなった。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.91より集計

順位	前回	ポイント/機種	タイトル/データ
1	→1	763 GBA	MOTHER1+2 ●任天堂 ●RPG ●6月20日 ●4,800円
2	↑3	719 GC	どうぶつの森e+(カードリーダーe+同梱) ●任天堂 ●ETC ●6月27日 ●6,800円
3	↓2	528 GC	マリオカートGC(仮) ●任天堂 ●RCG ●2003年未定 ●価格未定
4	↑5	423 GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●RCG ●7月11日 ●5.800円
5	初	411 GBA	MOTHER3(仮) ●任天堂 ●RPG ●発売日未定 ●価格未定
6	↑10	392 GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●STG ●発売日未定 ●価格未定
7	初	347 GC	ポケモンコロシアム ●ポケモン ●ETC ●今秋 ●6,800円
8	↑12	339 GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●ACT ●2003年未定 ●価格未定
9	↓7	311 GC	F-ZERO GX ●任天堂 ●RCG ●7月25日 ●5.800円
10	↓6	256 GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●スクウェア・エニックス/任天堂 ●RPG ●7月18日 ●価格未定
11	↓9	248 GC	テイルズ オブ シンフォニア ●ナムコ ●RPG ●今夏 ●価格未定
12	↑16	229 GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定
13	↓8	210 GC	ビューティフル ジョー ●カプコン ●ACT ●6月26日 ●6,800円
14	→14	201 GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今夏 ●価格未定
15	初	156 GC	マリオパーティ5(仮) ●任天堂 ●ETC ●2003年未定 ●価格未定
16	初	139 GC	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス ●コナミ ●ADV ●今冬 ●価格未定
17	→17	137 GBA	新約 聖剣伝説 ●スクウェア・エニックス ●RPG ●今夏 ●価格未定
18	→18	122 GBA	テイルズ オブ ファンタジア ●ナムコ ●RPG ●今夏 ●価格未定
19	→圏外	111 GC	ソニックアドベンチャー デラックス ●セガ ●ACT ●6月19日 ●6,980円
20	初	108 GBA	マリオ&ルイージRPG ●任天堂 ●RPG ●2003年未定 ●価格未定

発売直前『MOTHER1+2』が1位!『~3』は初登場5位

発売を直前に控えた『MOTHER1+2』がE3で発表された協力タイトル群を抑えてV3達成。この人気が売り上げにどこまで結びつくか気になるところだ。シリーズ最新作となる『~3』は初登場で5位にランクイン。先に発売される『1+2』をプレイした人によって、さらに人気が上昇するはず。今後もこのランキングの常連として上位を占めることになりそうだ。

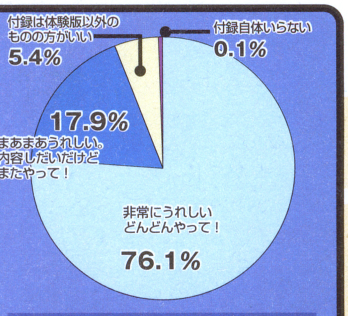
ニンドリランキング 『RUNEⅡ』体験版(たいけんばん)どうだった?

世界初(せかいはつ)の雑誌付録体験版(ざっしふろくたいけんばん)として、いろんな意味(いみ)で話題(わだい)になったニンドリVol.90。その目玉(めだま)であった、付録の『RUNEⅡ』体験版についての読者アンケートの結果(けっか)をまとめてみたぞ。

まず『RUNEⅡ』(GCソフト)の体験版付録(たいけんばんふろく)についての感想(かんそう)を集計(しゅうけい)してみた。結果は右の円グラフの通(とお)り。390円(えん)で、発売前(はつばいまえ)のゲームが遊(あそ)べる…ということで、当然(とうぜん)のように「今後(こんご)もどんどんやって欲しい」という意見(いけん)が多数を占めた。

その意見を細(こま)かく見ると、「ぜひ『F-ZERO GX』を!」「月刊任天堂(げっかんにんてんどう)を毎月(まいつき)1回つけて欲しい」「同じ値段(ねだん)で体験版(たいけんばん)がつくなら、また買います」など具体的(ぐたいてき)な意見(いけん)も多かった。えーっと…希望(きぼう)をかなえられるようにがんばってみます。はい…。

『RUNEⅡ』体験版(たいけんばん)をプレイした人(ひと)の感想(かんそう)は「最初(さいしょ)は操作(そうさ)が難(むずか)しかったけど、慣(な)れてくると面白(おもしろ)くなる」という意見(いけん)が多(おお)かった。同時(どうじ)に「~をこうして欲しい」というユーザーの目(め)から見た改善(かいぜん)の要望(ようぼう)も多かった。今回(こんかい)は時間(じかん)の関係上(かんけいじょう)、メーカーさんへのフィードバックはできなかったけど、体験版をプレイした読者(どくしゃ)からの意見(いけん)を製品版(せいひんばん)に活(い)かす…といった連携(れんけい)を、いつかまた機会(きかい)があったらやってみたいですね。



「RUNEⅡ体験版の付録をどう思いましたか」を集計
Vol.90「マッスルアンケート」より

はみだしRANKING●売り上げランキングで密かに健闘しているのが『牧場物語』GBA版。PS版のリニューアル作品であるGBA版の売り上げを見ると、完全新作であるGC版にもっと期待してしまうのだが…

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News
毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング

『MOTHER』ファンなのでGBAをマザーレッドに塗ってみました！ どせいさんストラップもつけたいです。（兵庫県／デヘヘラーさん）

TOP NEWS

ファミコン生誕20周年、近藤浩治ミュージックが響きわたる「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ」(仮称)開催予定！

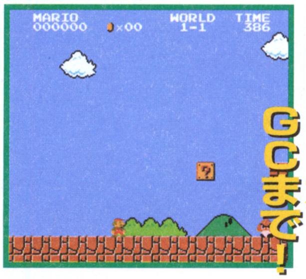
昨年夏の「スマブラコンサート」を覚えているだろうか？ あの興奮が再びやってくるぞ！ 任天堂ミュージックが生で聞けるライブ「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ（仮）」の開催が決定したのだ。『マリオ』『ゼルダ』シリーズの名曲をジャズ調やラテン調にアレンジし、「ビッグバンド」が演奏する豪華な内容になる。オーケストラとは違う「気軽で、しかも大人っぽい」雰囲気の中、楽しく踊れるようなライブになるはずだ。9月14日(日)、東京の日本青年館での2回公演をお楽しみに！

名曲をラテン、ジャズ調に！

『マリオ』はラテン調にアレンジされる。元の曲もラテンっぽいので相性バッチリかも。『ゼルダ』のは、「聞いていて元気が出てくる」あの曲とジャズが融合するらしい。どんなアレンジになるか気になるところだ。ココでしか聞けない名曲アレンジに注目しよう！

任天堂ゲームミュージックを作り続ける近藤浩治さんの音楽の世界を楽しもう！

『マリオ』『ゼルダ』シリーズといえば、その音楽の生みの親である近藤浩治さんの存在を忘れてはいけない。今回のライブは近藤浩治さんにスポットをあて、彼が手がけた任天堂ゲーム音楽の原点や、歴史を振り返るコンセプトの元に開催されるのだ。選曲がとても気になるところだよね。



➡あの地上のテーマは近藤さん担当です

ファミコンからGCまで！

⬆ハードも変わり音楽は進化していきます

豪華ゲストもアリ？

当日は演奏以外にも、近藤浩治さんを始め、さまざまなゲストが登場するらしい。どんなゲストが来るかは、当日までのお楽しみ。もしかして宮本茂さん？ 岩田社長？ 芸能人？ サオヘン!? そんなゲストのトークも予定されている。

近藤浩治（こんどうこうじ）

任天堂株式会社 情報開発本部 サウンド担当

『スーパーマリオブラザーズ』を始めとするマリオシリーズや『ゼルダの伝説』シリーズなど、主要な任天堂作品のサウンドを数多く手がけている。

ライブに向けてニンドリもガッチリ協力します！

ニンドリ編集部もこのライブを全面的にバックアップしている。今回は告知のみだけど、次号からはチケットの入手方法や問い合わせ先など、より詳しい情報を随時掲載していくぞ。また、それに合わせてライブが開催されるまでの「制作裏日記」や、実際に演奏をするミュージシャンなどの話題も掲載していく予定だ。

⬆当日演奏するBIGBAND、ローグスのサイト
http://www2u.biglobe.ne.jp/~shigicat/index3.htm

●「ビッグバンド」ってオーケストラとは違うの？●

「ビッグバンド」って聞いても、どんなバンドなのか想像つかない人が多いんじゃないかな？ 分かりやすく言うと、某年末の歌合戦で、生演奏の楽団の前で歌手が歌ったりしているけど、あの楽団が「ビッグバンド」のイメージに近いかな？

オーケストラとビッグバンドの大きな違いはその楽器編成。オーケストラはバイオリンやチェロ、コントラバスなど弦楽器が中心なのに対しビッグバンドは、トランペットやトロンボーン、サックスなどの管楽器（ホーンセクション）が中心。パワーあふれる演奏で、その娯楽性と元気のよさがビッグバンドの魅力なのだ。だからマリオやゼルダの名曲もばっちりマッチするはず！

⬅ライブはこんな感じになるのかな？（参考写真）

次号にて気になるチケットの販売方法など詳細を発表予定！

●はみだしNEWS● カードeリーダーから新発売のカードeリーダー+へのグレードアップキャンペーンが始まった。任天堂ホームページで申し込むか、以下の専用ダイヤルまで電話しよう。0570-008117

©2002 Nintendo
※ライブに関するお問い合わせ（チケットスペース 03-3234-9999）

ニュース

ゲームキューブがGBプレーヤーとセットで買い求めやすくなった!
"エンジョイプラスパック"1万9800円 今までより5000円お得! で6月21日より登場

数々の新作ソフトが披露されたイベント"E3"が閉幕して間もなく、任天堂からビッグニュースが発表された。ゲームキューブとGBプレーヤーがセットになった"エンジョイプラスパック"が6月21日に発売されることになったのだ。驚くべきは、このセットが現在のゲームキューブの販売価格と同じ1万9800円だということ。GBプレーヤーの価格5000円分がまるまるお得になる計算だ。

ゲームキューブ 1万9800円 + ゲームボーイプレーヤー 5000円 で エンジョイプラスパック 1万9800円!!

GBアドバンスのみを持っているユーザーがゲームキューブを買うチャンスがやってきた!

ゲームキューブソフトは7月以降、『F-ZERO GX』や『FFクリスタル・クロニクル』など数々の話題作が発売される予定だ。今回のGBプレーヤー同梱で、ゲームキューブのお買い得感はかなり増すはず。GBAソフトのますますの充実ぶりと合わせて、今回のセットは一番多くの良質ゲームが遊べるハードになることだろう。

ゲームキューブ ソフトeカタログもスゴイぞ!

5月末発売の『RUNE II』『ファミスタ2003』『ポケモンボックス』に同梱されたGC用ディスクの内容はスゴイ! 『ビューティフル ジョー』体験版や『FFCC』『テイルズオブ シンフォニア』の最新ムービー、全GCソフトカタログが見られるのだ。

↑ソフトeカタログは、対象ソフトのパッケージ内に収められている。外箱のシールが目印だ

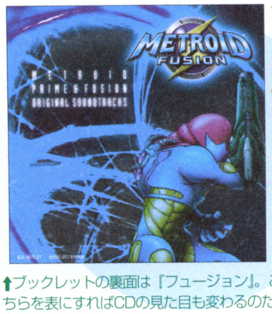
➡『ビューティフル ジョー』は編集部のケイ大佐がヒーヒー言いながらプレイしてます。めちゃめちゃ面白いよ!

CD

『メトロイドプライム』『フュージョン』の2枚組サウンドトラックが6月18日に発売!

ゲームの評価はもちろん、音楽の評価もバツグンにいいGC『メトロイドプライム』とGBA『メトロイドフュージョン』の2作品がセットになったサウンドトラックが、サイトロンより6月18日に発売されるぞ。1作の曲が1枚のCDに完全収録された大ボリュームの2枚組なのだ。また、『メトロイドフュージョン』の曲をアレンジしたバージョンも1曲収録されている。ブックレットも凝っていて、表紙の『メトロイドプライム』側から逆に裏返すと『メトロイドフュージョン』のジャケットになるなどの工夫があるぞ。CDレーベルの『メトロイド』らしいデザイン(見てのお楽しみ♪)にも注目してほしい。

メトロイドプライム&フュージョン オリジナル・サウンド・トラック/任天堂
6月18日発売 3200円(税別)
品番:SCDC-00276～277
発売元:サイトロン・デジタルコンテンツ



↑ブックレットの裏面は『フュージョン』。こちらを表にすればCDの見た目も変わるのだ。

表も裏もダブルジャケット!

←CDケース裏面も、表が『フュージョン』裏が『プライム』になっているのだ

サイトロンプロデューサー 八木貴弘さんインタビュー

●やぎ たかひろ 『ゼルダの伝説 風のタクト』のサントラでもプロデューサーを務める。ゲーム誌のライターやアーケードゲーム開発などを経てサイトロンに至る。

――2枚組とはいえ、ゲーム1作をCD1枚に収めるのは大変だったのでは?

八木 はい。なんとか調整をかけて1枚のCDにまとめました。『プライム』は全部で約78分あります。CDに入れられる容量をほぼ使いきっていますね。

――曲は完全収録?

八木 もちろん! ゲームでは途中で終わってしまう曲も、ちゃんと最後まで入っています。それからCD全体がゲームのストーリーに添った構成なので、ゲームをプレイした人はいろんなシーンを思い出せるんじゃないでしょうか。

――全体の曲の中で注目してほしいところはどこでしょうか?

八木 『メトロイド』の場合、曲単体としてもゲームの世界や場面が見えてくるので、全部注目してほしいんですが(笑)。個人的にボス戦の曲はどれも好きです。プレイヤーを焦らせるようなリズムだったり、戦う緊張感があってスゴイな、と思います。

――制作中、任天堂とのやりとりなどはどうだったんでしょう?

八木 『プライム』のサウンドを担当された任天堂の山本健誌さんに協力していただきました山本さんは『パンチアウト』の作曲などをされていた方で、非常に楽しくお話をしながらの作業でした。

――『フュージョン』DISCにはアレンジ曲が入っていますね。

八木 スーパースィープの細江慎治さん※にアレンジしていただきました。ゲーム中の数曲をミックスしているんですが、ゲームの雰囲気を守りながらも細江さんの味も出ている仕上がりですので、みなさんも期待してください。最初は20分くらいの大作にしようかという話も出たんですけど(笑)長すぎるのもいけないので5分くらいになりました。

――最後に一言お願いします。

八木 CDレーベル面にも注目してください。それから初代『メトロイド』が収録されている「ファミコン・ミュージックVOL.2」もよろしく(笑)。今も色あせないゲーム性を持った作品ですから、最近GCでプレイした人でもファンになった方が多いと思います。そんな人にオススメしたいですね。

――ありがとうございました。

※細江慎治さん…GC版『ロックマンエグゼ』『NARUTO』他多数に参加するコンポーザー。最近では「NOVA うさぎのうた」テクノミックスなども手がける。

●はみだしNEWS● NEWファミコンとスーパーファミコンJr.の製造が今年9月で終了することが決まった。任天堂は20年の間ファミコンを作ってきたのだ。同時にディスクシステムの書き替えサービスも終了する予定。

●はみだしNEWS● ハドソンが先日行った決算発表で、新作RPG『天外魔境』の開発が明らかになった。本誌が発売される頃にはインターネット上でもなにか発表があるかもしれない。要チェック！

新製品 『どうぶつの森e+』に完全対応！「どうぶつの森カードe+」同時発売

『どうぶつの森e+』に同梱されている「カードeリーダー+」に対応したコレクションカードが、ソフトと同時の6月27日に発売されるぞ。カードeリーダー+でカードe+に印刷された特殊な情報を読みとると、ゲーム中の村に新しい住人が越してきたり、任天堂の公式デザインがゲットできたりするんだ。

↑6月27日発売。1パック5枚入りで191円（税別）

トピックス タカラ『どうぶつの森』フィギュア「森をつくろう！」シリーズ もりもりキャンペーン

タカラから好評発売中の『どうぶつの森』フィギュア、「森をつくろう！」シリーズ。商品に封入されている「ベルポイント」を集めると、本当に座れる「ハロウィンソファー」がもらえるという「もりもりキャンペーン第2弾」が始まるぞ。ファンなら絶対にゲットしたいよね！

キャンペーン期間
6月14日～8月31日

➡抽選で300名に当たる、ホントに座れる「ハロウィンソファー」

新製品 ホリパッドキューブに新色の迷彩が3色 GBA-SP専用の「ヘッドホンSP」も登場！

数多くの周辺機器を販売しているメーカー「HORI」から、好評のゲームキューブ用コントローラの新色と、変換プラグなしで直接GBA-SPに接続することができる便利なヘッドホンが新発売されるぞ。

↑「ホリパッドキューブ 迷彩/迷彩ブルー/迷彩グレー」6月中旬発売予定／価格：各2500円（税別）

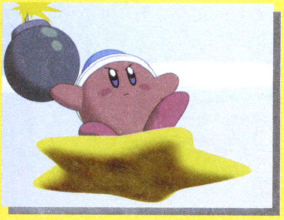
↑「ヘッドホンSP」発売中／価格：1500円（税別）

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から
CBC/TBS系にて放送中

6/7放送 第85話 まぼろしの紫外線！

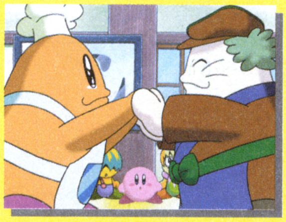
オゾンって知ってる？空のずっと上にあって、危険な紫外線から地球や生き物をマントで包むように守ってくれている物質なんだ。なんと、そんな大切なオゾンのマントに穴が開いてしまった！おかげでプププランドは、昼間出歩けないほどに紫外線が降り注ぐようになってしまったんだ。お肌の柔らかいカービィは紫外線にも弱いとか…。デデデ大王は紫外線予防の化粧品や快適なエアコンを発売して一儲けをたくらむが、みんなが買ったエアコンからはオゾンを破壊するフロンが放出されていた。黒幕は誰だ!?



6/14放送 第86話 弟子対決！コックナゴヤ

コックカワサキにとって、コックオオサカの兄弟弟子にあたるコックナゴヤがププビレッジにやってきた。涙ぐましい再会を果たした2人であったが、ひょんなことから言い合いになってしまい、レストランカワサキを賭けての料理対決をすることになってしまったのだ！

圧倒的な料理の腕前を持つナゴヤが相手では、勝敗はすでに決まっているかに思われたが…。はたして結果はいかに？そして食べ物が大好きなカービィは、どんな活躍を見せてくれるのか？目が離せない料理対決が始まるのだ！



新製品 モリガングより収納用グッズが新登場 GC用のラック&GBA-SP用のミニポーチ

GBA-SPを傷から守り、持ち運びも便利なGBA-SP用の収納グッズと、GBプレーヤーを装着したままでゲームキューブを収納できるラックが新発売！ これを機会に収納上手になってみてはいかが？

⬅⬆GBA-SP専用「Mini ポーチSP」発売中／各900円（税別）。カラーはブラック、オレンジ、ブルーの3種類

⬆「ニンテンドーゲームキューブ専用ラックS」発売中／3980円（税別）

⬇➡GBA-SP専用「マイクロバッグSP」発売中／各1680円（税別）。GBA-SPと周辺機器、カートリッジを収納することができ、ベルトへの装着、肩掛けなども可能

⬅GBプレーヤーを装着したまま収納できる。下部トレイの収納スペースも広々！

©2001-2003 Nintendo ©Nintendo / HAL Laboratory,Inc.
©Nintendo / HAL Laboratory,Inc.・CBC

マリオクラブおすすめソフト

●マリオクラブとは？
任天堂の中にある、ゲームを評価する機関。独自の基準で行った評価が高かった場合、そのソフトを「おすすめソフト」として全国の小売店などに紹介する。また、任天堂ソフトのチューニングも行っている。

とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ ｜ GBアドバンス／任天堂／アクションアドベンチャー

「ハム太郎」をはじめ、シリーズのキャラクターが多数登場し、グラフィックは全体にかわいらしく描かれている。各キャラクターに用意されたアクションパターンや、ステージの見た目が多彩であるなど、ビジュアル面の印象が良い。ミニゲームである『ハムアクション』や、ちょっとしたアクションが要求される『プチアクション』が数多く挿入され、ゲームにメリハリが持たされていること、『シール』『だいし』『ぬりえ』といった収集物の種類が多く、さらにそれらを使った遊びも用意されていることなどから、幅広くお薦めできる内容となっている。

↑シリーズのキャラクターがたくさん登場。あきさせないミニゲームも多くある

ニュース　平成15年3月期任天堂短期決算 売上高は約5041億円

任天堂が発表した平成15年度3月期の短期決算で、売上高は約5041億円で、昨年よりも9.1％下回ったと発表された。押し寄せるデフレ不況の中、660万本もの売り上げを記録した『ポケモン ルビー／サファイア』や、GBA-SPの好調で、これだけの売り上げを達成できたものと見られる。

また、来期の全世界の販売予想は、GCは600万台（現在の累計955万台）、GBAはSPとあわせて3700万台（現在の累計3492万台）としている。エンジョイプラスパック（GC本体とGBプレイヤーとの同梱）の販売などで、GCの普及率を一気に拡大したいところだ。

↑好調のGBA-SP。GBAソフトの販売累計は、すでに1億本を越えている

ニュース　セガの新社長に 小口久雄氏が就任

5月19日のセガの取締役会で、社長の交代が発表された。新社長は、小口 久雄氏（43歳）。同氏は、『クレイジータクシー』で知られるヒットメーカーの社長であり、この決定を受けてセガの社長を兼任することになる。また、前COOの香山哲氏は、取締役への異動となった。最近騒がれたナムコやサミーとの事業統合の話題が落ち着いた今、新体制を整えての新しいセガの挑戦が始まったといえるだろう。

イベント　第18回次世代ワールドホビーフェア6月21日（土）～22日（日） 『カービィのエアライド』&『マリオゴルフGC』が遊べる！

キャラクターグッズやホビー、ゲームなどが出展されるイベント「次世代ワールドホビーフェア」に任天堂も出展する予定だ。ブースでは、『カービィのエアライド』『マリオゴルフGC』が日本で初めてプレイアブル出展されるのに加え、『F-ZERO GX』も遊べるぞ。入場無料でだれでも遊びに行けるので、ぜひ体験しに行ってみよう！

日程
開催日：6月21日（土）～22日（日）　入場料：無料
場所：幕張メッセ（千葉県）　時間：9：00～16：00

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　プレゼントキャンペーン

イベント　7月31日、横浜がおもちゃ箱に大変身する!? 「おもちゃみらい博／2003 JAPAN TOY SHOW」

7月31日（木）～8月3日（日）まで、パシフィコ横浜で「おもちゃみらい博」が開催される。このイベントは、昨年まで「東京おもちゃショー」として開催されていたイベントで、数多くのおもちゃがお目見えする「おもちゃの祭典」なのだ。開場では、出展メーカーブースの他に「アンパンマン夏祭り」「ジグソーパズルギャラリー」「すくすくこどもランド（知育・幼児玩具）」「ぬいぐるみ・夢・ランド」の4つのテーマゾーンを設置。さらにメインステージでは、毎日楽しいショーも行われるのだ。

2003 JAPAN TOY SHOW
おもちゃみらい博
7/31（木）－8/3（日） パシフィコ横浜
10:00～18:00［8/3（日）のみ17:00まで］
主要プレイガイド、コンビニ他で 前売好評発売中
前売券 900円
当日券 1,000円
（おとな・こども共通、税込・保護者1名様につき未就学児2名様まで無料でご入場いただけます）

……お問い合わせ……
「おもちゃみらい博」事務局
TEL：03-3547-2660

★プレゼント★

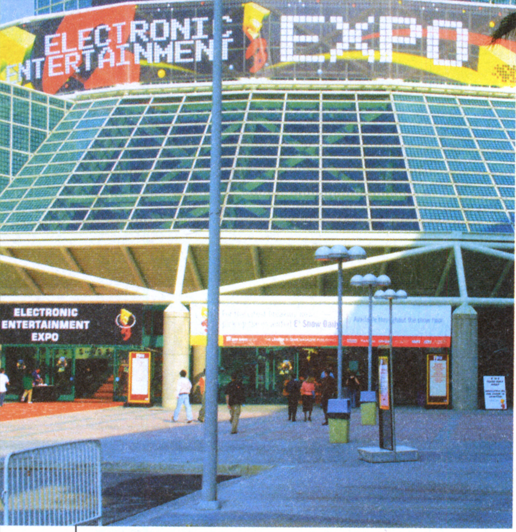
開催を記念して、ペアで10組20名様に入場券（2000円相当）をプレゼントします！官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号を書いて送ってください。

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2麹町ビル8F
ニンドリ編集部「おもちゃ博」係

〆切
6月30日消印有効

●はみだしNEWS● 6月21日発売のVジャンプで、みすずリンクこと美鈴秋先生の連載まんがをスタートします。題材はなんと『なりきりダンジョン』。みんな応援してね。おたよりは「ニンドリ編集部『気合いだみすずリン』係まで。

©2003 Nintendo ©河合リツ子／小学館・SMDE・テレビ東京 ©2003 Nintendo／CAMELOT



世界最大級のゲームの祭典

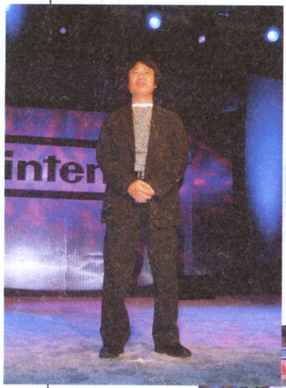
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

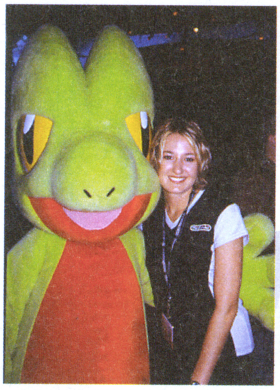
E3大特集

MAY 14～16,2003 LOS ANGELES

任天堂ブースで見た

コネクティビティ――。任天堂ユーザーにはおなじみになった、この言葉。今回のE3では、任天堂がゲームキューブとGBアドバンスをつないで、どんな遊びが体験できるようになるのか、その正体が少し明らかになってきた。見た目のハデさはないけれど間違いなく1歩先をゆく、テレビゲームの新次元。サードパーティのゲームやE3会場の雰囲気とともに、任天堂が提案する新しいゲームの世界をお楽しみください。





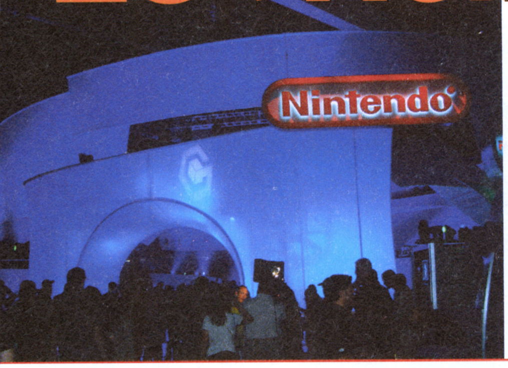
CONTENTS

コネクティビティ	ゼルダやマリオカートの連動の世界	P14
コラボレーション	メタルギアソリッドやF-ZERO GXなど	P20
期待の新作GC	カービィのエアライドやピクミン2など	P23
期待の新作GBA	マリオ アンド ドンキーコングなど	P27
サードパーティ	EAやセガ、カプコンなど	P28
任天堂発表会ドキュメント	小島監督やパックマンが登場！	P34

やっぱり

E3のNo.1ブースはNintendo!

※ニンドリ取材班調べ



任天堂ブースでは、ゲームキューブソフト38本、GBアドバンスソフト14本のゲームがプレイアブルで出展されてたんだけど、予告なしにレイカーズのチアガールが現れたり、『メイド イン ワリオ』のジミーがいきなりテーブルに上って、Tシャツを投げはじめたりと、ゲーム以外にも楽しいハプニングがいっぱいだったのだ。

GBアドバンスをコントローラにして遊ぶレーシングゲームも出展されていて、任天堂ブースは遊び場と化していた

コネクティビティの正体

任天堂ブースは毎日お祭り騒ぎ!

楽しそうに踊ってます

このマリオカート大会のスゴイところは、任天堂ブースの四方の天井からぶら下げられた、大きなスクリーンを使っての4人対戦だったこと。さすがアメリカ、スケールが違う!

マリオカート大会!

スクープ! 岩田社長も中央ステージに!

ニンドリ取材班は、『4つの剣』をプレイ中、ふと見上げたところに岩田社長がいるのを発見! 後で聞いたところ、アメリカの有力経済誌の撮影だったんだとか。

メイド イン ワリオのジミー現る!

ジミーさんはいきなり受付カウンターに上がって…

Tシャツを投げはじめたぁ〜!

ジミーさんが配っていた名刺

これがワリオTシャツだ

次号でプレゼント♪お楽しみに〜!

カバンの重さを量ってもらうだけで、Tシャツがもらえたのだ

テトラの声を聞きながら走る4人のリンク!

ゼルダの伝説 テトラズ トラッカーズ（仮）

Tetra's Trackers

ニンテンドーゲームキューブ	
発売元	Nintendo of America
発売日	未定（米国の発売日）
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBAケーブル対応

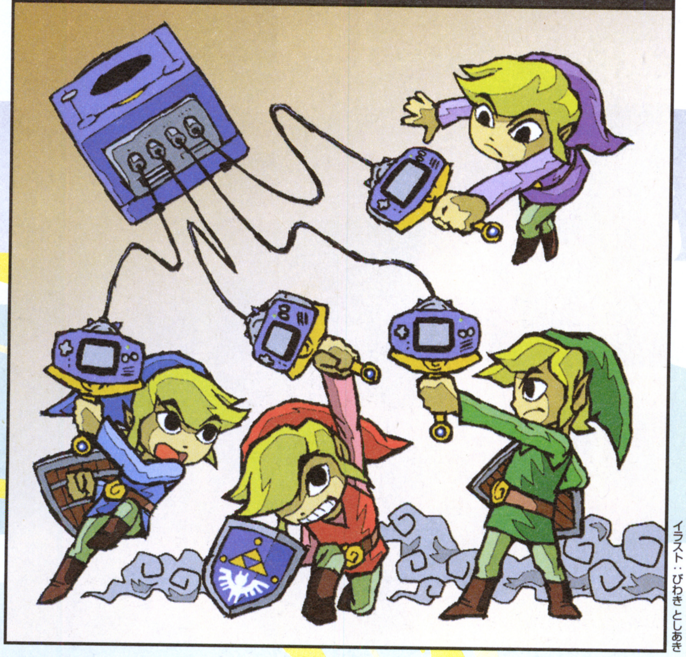
※上記の発売日や内容は、E3で配られた米国でのリリースを元にしています。日本での発売予定はまだ発表されていません。

任天堂がE3で出展したタイトルの中で、ニンドリが一番注目したのがこの作品。今回のテーマである「連動と融合」を新しいゲームで提案しているものは他にもあったが、その中でも『テトラ』はひときわ新しく、魅力的で、任天堂の目指しているひとつの方向が示されていると思う。GCとGBAを繋いでこそ楽しい『テトラ』、キーワードは"インターネットだけがオンラインじゃない"だ。

➡プレイヤーはGBAの画面を見て自分のリンクを操作する。多人数で遊ぶときは、リンクの服の色が変わるのだ

⬅こちらはGCの画面。ゲームの全体マップと各プレイヤーの位置などが表示されている。そして、テトラがよくしゃべるのだ

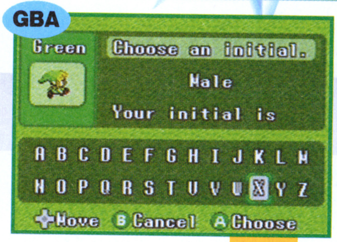
連動【コネクト】の図（4人プレイ時）



イラスト：びわき としあき

テトラが本当によくしゃべるんです

E3バージョンでは、まずゲームを始める前に自分の名前をアルファベット1文字で決める。すると、GCにいるテトラが「Mr.K!」と自分の名前を呼んでくれるのだ。実際にゲームをプレイしている最中も、「Mr.K、ルピーが足りないみたいだね」というようなアドバイスをしゃべってくれていた(英語なのでよく分からなかったけど…)。日本版では、自分の呼び方を「さん」「くん」「ちゃん」などから選べるといいと思う。『風のタクト』ではほとんど声を発しなかったテトラ、今度はガンガンしゃべるぞ!



⬅E3版では「ミスター」「ミス」が選べた。リンクがミス…?

名前を入れると…

⬅身ぶり手ぶりを交えながらテトラが自分を呼んでくれる

キャラクターがしゃべることにもゲームとしての意味を持っている

『風のタクト』では、テトラも含めてすべてのキャラクターがしゃべらなかった(悲鳴とか気合いとかの声はあったけど)。しかし今回のテトラは思いっきりしゃべりまくっている。これは、テトラのアドバイスを「読ませる」のではなく「聞かせる」必要があったからだ。GBAの画面をメインにプレイするこのゲームで、GCの画面に視線を動かすことなくテトラのアドバイスを伝えるには、目ではなく耳で聞かせるのが一番。そう、以前『スターフォックス64』でキャラクターたちをしゃべらせた理由(目は操作に集中)と同じなのだ。

ハミダシE3

この「テトラズ トラッカーズ」は、E3開催前に開かれた任天堂の発表会でも紹介されず（宮本さんが「ゼルダが遊べますよ」と言ったのみ）、どんなゲームなのかよく分からないままに翌日の任天堂ブースへ行くと、そこにはペラペラと英語をしゃべりまくるテトラの姿があったのだ。

 ©2003 Nintnedo

GBAの画面を見たり GCの画面を見たり… ああ、ホントに忙し楽しいっっっっ!!

出展されたゲームの内容を紹介すると、実際の操作はGBAの画面でおこなう。大きなマップの中に、1～10の旗を持っている海賊がいて、順番にスタンプをもらっていくのだ。しかし、ルピーが必要だったりマップの形が変わったり、はたまた雨が降ったりといろんな仕掛けが用意されている。制限時間内にどれだけスタンプを集められるかが勝負だ。

GBA

↑基本はスタンプをゲットしていくのが目的。多人数ではもちろん協力&抜けがけもアリ！

GBAで操作して

GCでチェックして

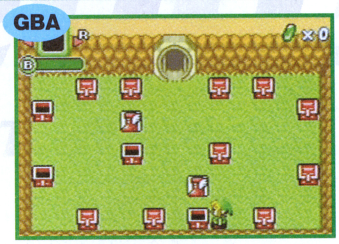
GC

➡GCの画面にはいろんな情報が表示されている。テトラはプレイヤーたちにいろいろと話しかけてくれるのだ。仕草がかわいい！

友だち同士、わいわい言いながら遊ぼうぜ！

ただスタンプを集めるだけ？と思わないでほしい。単純なルールだけど、多人数で遊んでいるときは思わず「そこで待って！」などと声をかけあいながらプレイしてしまう熱さがあるのだ。また、プレイヤーはさまざまなアイテムを使うことができる。足が速くなったり、テトラからヒントを聞けたり…。とにかく、多人数での楽しさを全面に出した出展だったのだ。

GBA



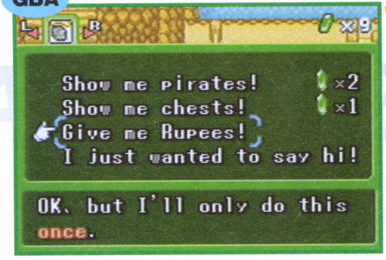
↑ゲーム冒頭の宝探し（神経衰弱みたいな感じ）で、使えるアイテムが決定されるようだった

「実は『マーヴェラス』が元になってるんです」

『テトラ』を開発しているのは、任天堂の開発第二部。サテラビューなど通信系の分野を多く手がけてきた部署なのだ。情報開発本部の青沼さんなどとも協力して開発しているそうで、実はこのゲーム、当初は多人数で遊べる『マーヴェラス』という企画だったらしい。そういえば画面の雰囲気がSFC版に似てるかも…。

↑開発第二部の坂上博樹さん（左）と土山芳紀さん（右）。展示コーナーの前に終日ベッタリでした

GBA

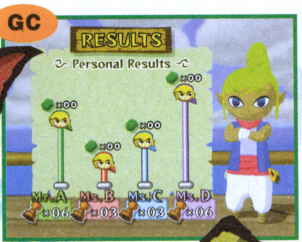


GC

⬅テトラはプレイヤーのお願いに合わせて、ヒントをくれるのだ

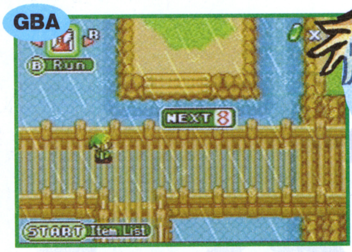
⬅海賊のお守りを使うと、「ルピーちょうだい！」「海賊の位置教えて！」といったお願いができる

GC



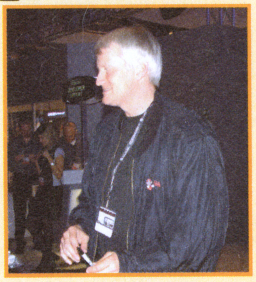
⬅ゲームが終わると結果発表。スタンプの数などで勝者が決まる

GBA



↑ときどき雨が降ってくることもある。他の人がスタンプをゲットすると、次の番号が案内されるぞ

PHOTO ALBUM From ロサンゼルス フォトアルバム



⬅マリオの声を演じるチャールズ・マチネーさんも来場！

⬅風のタクト』ディレクターの青沼さん、かややんと握手してくれるいい人です

DREAM REVIEW >>>かややん

ここにはオンラインでは味わえない体験がある！

E3の会場に入れる人は、だいたいがいい歳をしている。みんなビジネスでゲームを見にきているのだから当然だけど、そのいい歳した人たちがGBアドバンスを持ちながら「バカ、6番の前で待っとけって」などと言いあったり、GCの画面を指さして「この道をこう行ったほうが早いぞ」などと解説する姿は、非常に微笑ましかった。これが多人数プレイの一番楽しい部分なわけで、姿の見えない不特定多数とプレイするオンラインゲームとは根本的に違う部分なのだ。任天堂は今までの対戦ゲーム（『スマブラ』やレースゲームなど）とは違う「連動と融合」の多人数プレイゲームを本気で作ろうとしている。

ハミダシE3

フォトアルバムで紹介しているマリオの声優、チャールズ・マチネーさんは、3日めの任天堂ブースにヒョッコリと現れた。そのとたんファンたちがサインを求め、長い長い行列ができあがったのだ。サオヘンとかややんも、もちろんサインもらいましたとも。「マリオのセリフを話してください！」とお願いして、「マンマミーア！」といったセリフを録音しちゃったのはここだけの秘密です。

連動（コネクティビティ）

あなどるなかれ、GCで新しく生まれた4人の勇者を！

ゼルダの伝説 4つの剣 for GC（仮）

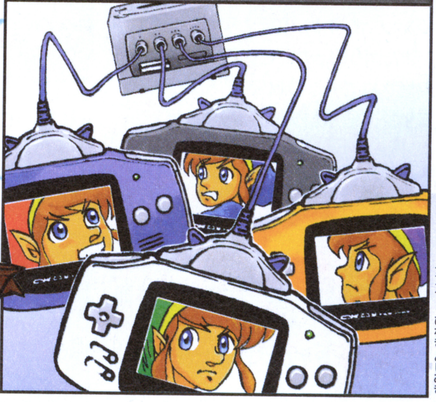
ニンテンドーゲームキューブ

発売元	Nintendo of America
発売日	未定（米国での発売日）
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備　考	GBAケーブル対応

※上記の発売日や内容は、E3で配られた米国でのリリースを元にしています。日本での発売予定はまだ発表されていません。

GBAで発売された『ゼルダの伝説 4つの剣』がバリバリにパワーアップしたGC版がE3で初公開された。4人のリンクがひとつのフィールドで一緒に戦ったり、謎を解いたりという基本的な面白さはそのまま。GCになったことで、画面の特殊処理やGBAとの連動など、ますます完成度の高い内容となっている。発表では1人から3人でも遊べるとのことだが、E3の会場では4人のプレイヤーが色違いのリンクを操作して、さまざまなステージに挑戦していたのだ。

連動【コネクト】の図（4人プレイ時）

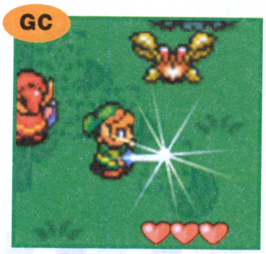


イラスト：びわきとしあき

GC

←GCの画面に4人のリンクが登場！ キャラクターのデザインは『神々のトライフォース』に似ているね

GC



↑見た目はGBAと大差ないけど、こんな光の効果などはGCならでは

GCのグラフィック性能を活かした様々な演出がメッチャ美しいのだ!!

画面を見て一番印象的だったのはGCの画面の美しさ。パッと見はスーパーファミコンやGBAのようなのに、出てくる敵やルピーの多さ、光の処理、炎が吹き上げる感じや敵を倒した後に出る煙などは『風のタクト』並みにキレイなのだ。GCの能力はさまざまな場面で使われている。

GC版になったからこそ可能な仕掛けがたくさん！

E3バージョンでは、GCの繋がれたGBA-SPを4人のプレイヤーが持ってゲームを遊んでいた。通常のフィールドではGCに画面を見てのプレイとなる。4人が近くにいるときはカメラがズームインするが、誰かが遠くに移動すると、それに合わせて視点が遠くなり、キャラが小さくなるのだこのあたりもGCっぽい演出だ。また、裏の世界に行けたりするマントなども確認できた。これを使うと、キャラがGCからGBAの画面に移動するのだ。

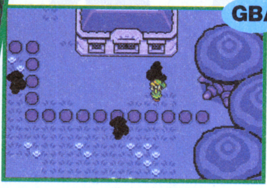
GC

↑たとえば、クイがあって行き止まりに見える場所。みんな立ち往生してます

GC

↑おや？ リンクが3人しかいない。しかも1人は持ち上げられちゃってる!?

GBA



↑実はマントを持ったリンクがGBAで他のリンクをクイの向こうに投げているのだ

自分のリンクが画面から消えたら手元のGBAを見てみよう！

アイテムを使ったGC－GBA間の連動も見ものだが、GBAを使った仕掛けはそれ以外にもあるのだ。たとえば、フィールドで地下に隠された階段を見つけることがある。これを降りていくと、リンクがGBAの画面に現れるのだ。GCの画面はフィールドのまま。つまり、同じ場所でも2重3重の階層を持っているのだ。

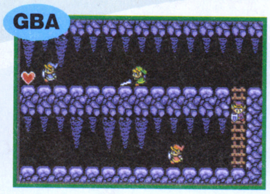
GC

↑穴だらけの場所でのボス戦では、穴に落とされるとGBAの地下画面に移ったりする

GBA

➡フィールド内にある家に入っても画面が切り替わったり。ハート発見！ 早い者勝ち!!

GBA



←横画面もアリ。邪魔するリンクは持ち上げちゃえ！

DREAM REVIEW >>>かややん

GCソフトでポリゴンを使わない意味

ひとつはGCとGBAでひとつのゲームを違和感なく遊ぶため。もうひとつは、ポリゴンになってゲームに疲れてしまった人に向けた、という意味もあるのかも。かなり遊びやすいよ。

ハミダシE3

GBA版は任天堂とカプコンが協力して開発した『4つの剣』だが、こちらのGC版は任天堂、しかも本家の情報開発本部が制作にたずさわっている。敵がやられた時に出る煙や、カベから吹き出す炎が『風のタクト』のそれとまったく同じ処理をしているのがその証拠だ。画面のキャラクターが『神々のトライフォース』な感じのドット絵になっているのも、情報開発本部のコダワリなのかも。

 ©2003 Nintendo

遊べる人数も、1人で操作するキャラも2倍になった!

マリオカートGC（仮）

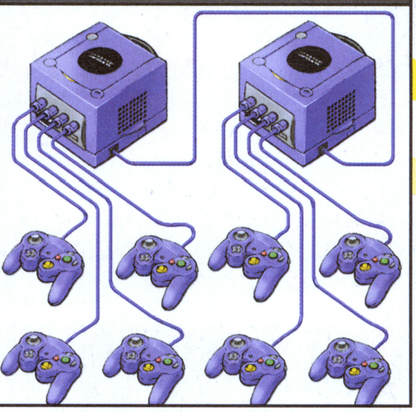
ニンテンドーゲームキューブ	
発売元	任天堂
発売日	2003年
価格	未定
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	ブロック数未定
備考	ブロードバンドアダプタでGCを複数つないだ対戦も可能(最大8人まで)

2人乗りという要素が発表されたとき、今までのファンはやや不安に感じたかもしれない。「操作が複雑になる？」「子供っぽい？」という意見も聞かれた。しかし、実際にプレイできるコーナーはE3全体でも一番の行列ができる盛況ぶりだったのだ。ニンドリ取材班も4人で、はたまた見ず知らずの外人さんに交じってプレイしたのだが、遊びながら思わず爆笑してしまうほど面白かった。ドライバーによって変わる操作性、後ろのキャラは得意なアイテムをゲットするとスゴイ威力が出る(ベビーマリオがワンワンを使うと、巨大なワンワンがコースを走り回るなど)。これは史上最高の"はちゃめちゃレースゲーム"になる予感がするぞ！

⬆自分のカートに相手が近づいたとき、相手を牽制してルイージがキョロキョロしていたぞ。キャラクターの演技が本当に面白い！

連動【コネクト】の図（GC2台で8人プレイ時）

※これは編集部で予想した連動図です。E3で出展された試遊台にこの状態のものはありませんでした。GCを8台繋いだコーナーはありました。



イラスト：びわきとしあき

GCが最大8台つながる! ブロードバンドアダプタの新たな使い方を披露!

⬆ドライバーシートに座っての8人同時プレイは壮観だった

任天堂ブースの中で最大のスペース、そして人だかりができていたのが、8台のGCをブロードバンドアダプタで繋げたコーナー。GC1台を1人が使い、合計8人が同時にプレイしていたのだ。ブロードバンドアダプタは『ファンタシースターオンライン』などのオンラインゲームに使われる機器だが、今回の展示でGC同士を直接繋げることも可能なことが明らかになった。

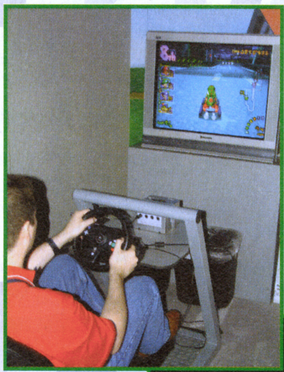
⬆8台のGCは底面のブロードバンドアダプタで繋がれていた

➡GC1台でも多人数プレイは可能(4人まで。5人以上では複数台以上必要だろう)

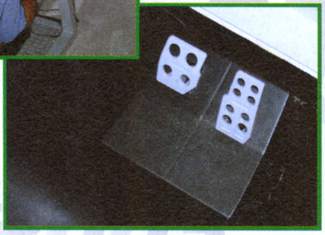
⬅『マリオカートGC』コーナーの行列を整理するお姉さん、大変そうです

米Logitech製のハンドル型コントローラも初お目見え

8台対戦コーナーの横には、米Logitech社製のGC用ハンドルコントローラ「Speed Force」も出展されていた。『マリオカートGC』も快適にプレイできたぞ。ハンドルは机に固定できる仕組みになっていて、足踏みのアクセル・ブレーキも付いた豪華なセットだったのだ。



⬅ハンドルにはGCコントローラのボタンや十字キーがすべて揃っている。日本で発売するとしたらロジクールからの発売になる可能性が高いだろう



➡足踏み用のアクセル・ブレーキは、コントローラのLRボタンに対応しているようだ。色も同じ

From ロサンゼルス フォトアルバム

⬆立体に見える特殊なテレビに写るマリオ。8台対戦を実況していたぞ

⬇8台対戦コーナーで遊んだ人には、『マリオカート』Tシャツが贈られていた

DREAM REVIEW >>>かややん

"にぎやかさ"を追求する姿を見た!

レースゲームにアイテムの要素を取り入れ、早く走る以外の面白さを提示したのが初代『マリオカート』のスゴさだった。今回のGC版は、その"走る"以外の要素を徹底的に追及したゲームだと思う。2人乗りがその結果だし、コースやアイテムもまたゲームの"にぎやかさ"に花を添えている。

ハミダシE3

『マリオカートGC』の行列は本当にスゴイもので、朝9時の開場直後に行っても、すでに30分以上待たないと遊べないくらいだった(ゲートが開いたら、全員が『カート』コーナーに走るのだ)。ここで遊ばないとTシャツがもらえない…。絶望していた取材班だったが、奇跡の手段(ヒミツ)で大量入手に成功してしまった。ありがとうお姉さん！ 次号の読者プレゼントをお楽しみに！

©2003 Nintendo

任天堂の「連動」で、ナムコの名作がよみがえる！

パックマンforGC（仮）

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
プレイ人数	1～4人用

※左記の発売日や内容は、E3で配られた米国でのリリースを元にしています。日本での発売予定はまだ発表されていません。

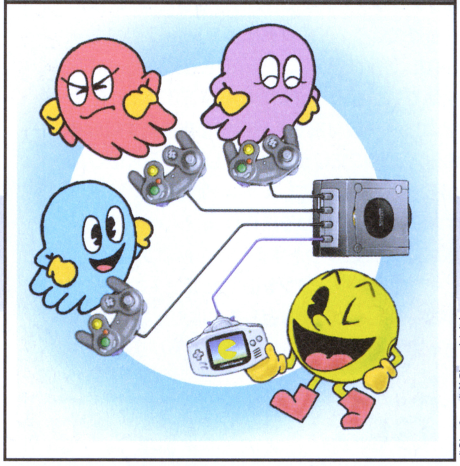
任天堂発表会で公開された、隠し玉的なタイトル。日米とも発売はまだ未定だが、任天堂ブースで参考出展されており、プレイすることができたぞ。写真を見ても分かるとおり、GCの画面に表示されるのはパックマンの敵となるゴースト3匹分の周囲のみ。ゴースト役の3人は通常のコントローラで、テレビ画面を見ながら操作する。パックマンの周囲はテレビ画面では表示されず、手元のGBAを見ながら操作することになる。ゴーストの誰かがパックマンを捕まえると、パックマン役は交代だ。これを規定の時間だけ繰り返し、最終的に点数の一番多いプレイヤーが勝利となる。

←E3の前日に行われた発表会で初公開された

発表会の隠し玉

←パックマン好きの宮本さんが、ナムコにナイショで作ったらしい

連動【コネクト】の図（4人プレイ時）

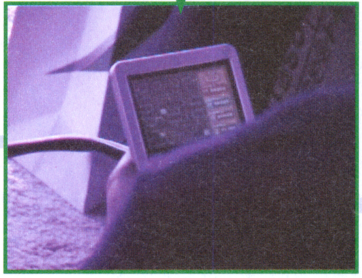


イラスト：びわき としあき

ゴーストはテレビ画面で

←ゴースト役3人はテレビ画面を見ながら、通常のコントローラで操作

パックマンは手元のGBAで



←パックマン役は手元のGBAで、画面全体を見ながら操作する

DREAM REVIEW >>>マッスル

GBA連動の利点をうまく活用

連動の利点の1つに、「他人に見られない画面でプレイできる」ということがある。このゲームの場合、パックマンのみ画面全体が見られるようにすることで、うまく鬼ごっこの緊迫感や駆け引きが味わえるようにしている。見た目は地味だが、連動の利点をうまく活用した1本だ。

GBA連動4人同時プレイで中ボスを撃破!!

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	スクウェア・エニックス/任天堂	ジャンル	RPG
発売日	7月18日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	18ブロック
			GC-GBAケーブル対応

任天堂ブースでは、中ボス戦までを4人協力プレイで体験できたぞ。見た目は複雑そうだが、操作は思ったより簡単。LRボタンを押すことで攻撃・攻撃魔法・回復魔法などやりたい行動を切り替え、Aボタンを押し実行するだけ。魔法の場合、Aボタンを押しっぱなしにすればカーソルが出るので、それを魔法をかける相手に合わせればOKだ。敵味方入り乱れての大乱戦は、かなり楽しかったぞ。

テレビ

←プレイヤーは、おもにテレビ画面を見ながらキャラを操作する

GBA

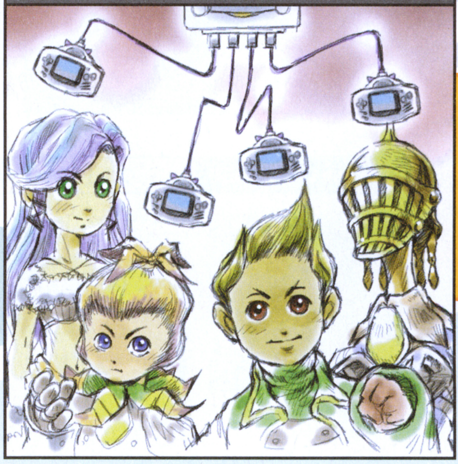
←GBAの画面には、プレイに役立つ各種情報が表示されている

DREAM REVIEW >>>マッスル

手元を見るヒマがなかなか…

GBAとどのように連動するかをチェックしたかったのだが、激しく動くゲームなので、手元を見る余裕がほとんどない。英語が分からないこともあり、結局GBAの画面の内容があまりよく分からなかった。ゲームの出来はなかなかのものなので、早く日本語でプレイしたい。

連動【コネクト】の図（4人プレイ時）



イラスト：びわき としあき

ハミダシE3

アメリカに上陸した日、ニンドリ取材班は翌日任天堂発表会の行われるハリウッドへ下見に出かけた。しかしサオヘンは下見などほとんどせず、任天堂関係者を見つけてはあいさつ。ウロウロしながら人ばかり見ている状態で、ほとんどアイドルの出待ちだ。さらに某社の美人広報が買い物しているのを見つけ、数10メートル尾行。出待ちに飽き足らず、ストーカーと化していた。

プレイヤーがGCにデビュー!?　任天堂キャラと遊ぼう！

ステージデビュー（仮）

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
プレイ人数	1～4人用

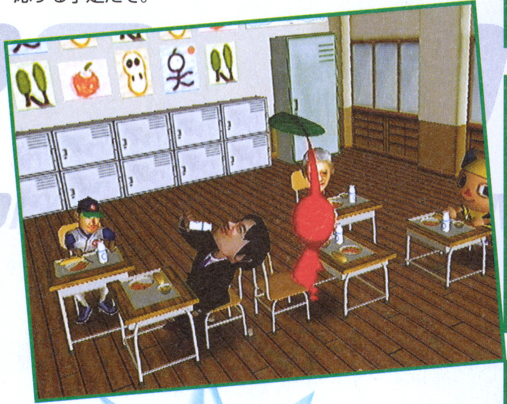
※左記の発売日や内容は、E3で配られた米国でのリリースを元にしています。日本での発売予定はまだ発表されていません。

『パックマン』と同じく発売は決定していないが、任天堂ブースで参考出展された。連動させたGBA用デジタルカメラ「ゲームアイ」でプレイヤーの顔を撮影することで、プレイヤーの顔をしたキャラをゲーム中に出せるのだ。さらにいくつかの質問に答えることで、キャラの格好（職業）もさまざまなものに変わってくる。カードeリーダー＋にも対応する予定だぞ。

⬅まずは接続したゲームアイで、プレイヤーの顔を撮影する

⬅取り込んだキャラは最初は裸。質問に答えることで、キャラの姿が決まる

⬅このステージ上で、自分の分身が踊るのだろうか？　早く見てみたい！

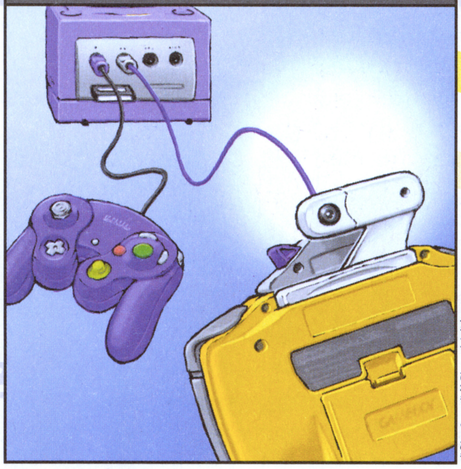


⬆ゲーム画面。ピクミンなど任天堂キャラに混じって、岩田社長や山内前社長の姿が

マッスルがデビュー!?

➡マッスルを撮り込んで質問に答えさせたところ、怪しすぎる幼児が出現！

連動【コネクト】の図（写真撮影時）



イラスト：びわき　としあき

DREAM REVIEW　>>>マッスル

面白そうだが、ゲーム自体は不明

E3でできたのは、顔を撮り込み、質問に答えてキャラを作るところまで。ゲームはまだ入っておらず、作ったキャラで何ができるのかは、今のところ不明だ。とはいえ、自分の顔をしたキャラが動いているのを見ているだけでも、けっこう面白かった。ゲーム内容にも期待したいところだ。

宮本さん＆小島監督が任天堂ブースで対談

E3の初日（5月14日）の閉館後、夜の6時すぎから任天堂ブースで、宮本茂さんとコナミの小島秀夫さんのトークイベントが開かれた。

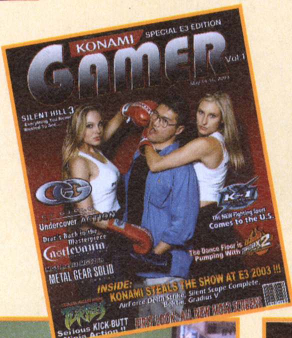
そこではもちろん『メタルギアソリッド』や『ボクタイ』の話も出たんだけど、興味深かったのが、『ステージデビュー』の実演。このソフト、カードeリーダー＋にも対応していて、『どうぶつの森』などのキャラクターのカードを読み込めば、瞬時にゲーム中に取り込むことができるのだ。

会場では『どうぶつの森』のカードのほかに、「小島監督カード」も披露。宮本さんは「E3に来る前日につくったんやけど」と言いながら、さっそくカードeリーダー＋で読み込み、小島監督はゲームデビューを果たすことができたのだ。ほかにも「宮本さんカード」もつくられていて（欲しい！）、カメラで撮影するよりリアルな人物キャラが楽しめるんだとか。

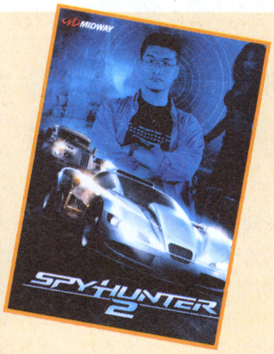
宮本さんは「こんなバカなものを3年もかけてつくってるんですけど、そのうち皆さんのお手元にお届けできると思います」とコメントしていた。

⬆小島監督カードを掲げる宮本さん

PHOTO ALBUM From ロサンゼルス フォトアルバム



➡コナミブースで撮った、雑誌の表紙風の合成写真。欲しい人いる？



⬆これはミッドウェイブースで撮った合成写真。違和感ありまくりだ

⬆上の写真の撮影風景。その場で合成する

⬆ハンバーガーのデカさにご満悦のマッスル

ハミダシE3

このページの右下にハンバーガーを食う写真があるが、こちらのファストフードは日本と比べ物にならないくらいデカイ。ちなみにマクドナルドの「デラックスモーニング（3ドル弱）の内容は、マフィン＋ハンバーグ＋スクランブルエッグ＋カリカリベーコン2枚＋ハッシュドポテト＋パンケーキ2枚＋（日本だとLサイズの）飲み物。どこが朝食だ！

コラボレーション

任天堂 コナミ さまざまなコラボレーションが実現した新作『メタルギア』登場！

メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス

任天堂、コナミ、『エターナルダークネス』を製作したシリコンナイツ、そしてポリゴンデモを担当する映画監督の北村龍平さんなど、夢のコラボレーションが実現し開発されている『メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス』。E3会場では試遊台がコナミブース、任天堂ブースで出展され、実際にプレイすることができたのだ。またそれぞれの発表会でも、小島監督自らゲーム内容や今回のコラボレーションのいきさつを説明し、『メタルギア』シリーズの「最高傑作！」という言葉も挙がるほどだった。

ニンテンドーゲームキューブ			
発売元	コナミ	ジャンル	タクティカル・エスピオナージ・アクション
発売日	今冬	プレイ人数	1人用
価格	未定	メモリーカード	ブロック数未定

←このクオリティのグラフィックであの名作が再び楽しめるなんて！

コナミブースにはオブジェも！

↑ブース正面のスクリーンにはファンが殺到

←コナミブースの一角には、世界観が反映されたオブジェも展示

↑かなり凝った作りにファンにはよだれもの？

豪華なプレスキット

メディア向けに配られたプレスキットには、特製のペーパークラフトを封入。組み立てると秘密があるらしい…!?

任天堂発表会で歴史的な2ショットも！

←任天堂発表会では、壇上に宮本さんと小島監督が登場。まさしくコラボレーション！

DREAM REVIEW >>>トランセル種市

任務を遂行する緊張感！　じっくりやりたい

個人的には『メタルギア』シリーズ初体験なうえに、英語表記だったため、導入部分で何がどうなっているのかさっぱりわからず、いきなり任務を任されてしまうことに…。ただ触っていくうちにシステムを理解し、敵に気づかれないように動く様子や、現地で武器を調達して使うという『メタルギア』ならではのシステムはすぐに理解できた。ただ難易度的に初心者には難しかった印象があり、会場にたくさんの人がいるので（これはしょうがないが）、緊迫感にかけてしまうのが残念だった。

映像出展ながら新しい試みは会場でも大ウケ

ボクらの太陽

残念ながらE3会場では映像出展のみで、参考出展という形でカートロッジの中に入っているものと同じ「太陽光センサー」をチェックすることができた。出展されたモニターには、ゲームのシステムを説明したチョット大げさ（？）なアニメーションが流された。またコナミの発表会では、小島監督自らプレイしながらシステムを解説。海外メディアは「太陽光センサー」のシステムに興味津々だったようで、質疑応答でも関連した質問がいくつも飛び交った。

GBアドバンス			
発売元	コナミ	ジャンル	RPG
発売日	7月17日	プレイ人数	1〜4人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

↑ソフトに内蔵されている「太陽光センサー」が実際に参考出展された

↑海外メディアの爆笑を誘ったアニメーション。つかみはOKだったようだ！

コナミ発表会に小島監督登場

壇上に上がった監督は、それぞれの作品を1つ1つ解説。挨拶では流暢な英語を披露し、『メタルギア』のムービー後は会場から歓声が絶えなかった。

PHOTO ALBUM From ロサンゼルス フォトアルバム

←コナミ発表会のパーティー

→映画監督の北村氏も登場

ハミダシE3

コナミブースにはこのほかにもGC、GBAタイトルを数多く出展。カメの忍者たちが活躍する『ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ（TMNT）』の最新作や、懐かしの「フロッガー」のGC、GBA版が共にプレイアブルで出展されていた。またこちらでは『キャッスルヴァニア』が人気のようで、GBAの試遊台も常に列ができていたのが印象的だった

©2003 Konami Computer Entertainment Japan

E3会場で直撃！ 小島秀夫監督インタビュー

『メタルギアソリッド』と『ボクタイ』をひっさげて、E3入りした小島監督。取材、打ち合わせなどで超多忙中のところを、ニンドリ取材班がキャッチすることに成功。2作についてあれこれ聞いてみたぞ。

こじま ひでお●宮本さんより11歳年下の1963年生まれ。東京生まれで兵庫育ち。E3会場でも、ファンからサインを求められるほど人気が高い。血液型はA型

●シリコンとはソウルが一緒

—— 以前、『ボクタイ』のインタビュー（Vol.86）で、任天堂とのコラボレーションのことをお聞きしたら…。

小島 あのとき黙ってましたっけ？

—— 黙ってたじゃないですか～!!（笑）。

小島 そうそう。あの後すぐ、宮本さんがヨーロッパで口をすべらせたんですよね（笑）。

—— いつ頃からキューブ版の『メタルギアソリッド』をつくりはじめたんですか？

小島 1年半くらい前に、任天堂さんから話があって、宮本さんから「つくってほしい」と言われれば、断る理由はまったくないなと思いまして。それで「キューブにふさわしい『メタル』は何がいいか？」と考えて、「『メタルギアソリッド』の『2』のシステムで『1』のリメイクを出す」ということが決まるのは早かったんですけど、そっからが長いんですよ。僕らはキューブでソフトをつくったことがなかったので、キューブでつくれるクリエイター集団を国内外でさがしたんです。でも「小島さんの要求が高すぎる」と言われて、なかなか話がまとまらなかったんです。そこで宮本さんのところに行って、「いいところを紹介してもらえませんか？」ってお願いしたら、「海外やったら、小島さんのメガネにかなう人はいますよ」ってことで…。

—— それでシリコンナイツを紹介されたと。

小島 ええ。「小島さんにいちばんあってるのはシリコンナイツや」って。それで京都に行ったら彼らも来てはって。そのときは『エターナルダークネス』の開発が終盤で、去年の6月くらいかな。その翌月には東京に来てくれたんです。

—— そこで中華料理屋に行って、意気投合したんですね。

小島 熱い語りをしました（笑）。もともと彼らに技術力があるのは最初からわかってたんですけど、どうしても知りたかったのは、どんな気持ちでゲームをつくってるかということで…。要は「お前ら、いったい何したいんや？」という話ですわ。で、実際に話をしてみると、魂が非常に近かったわけです。

—— どんなところが？

小島 彼らの会社に行くと、甲冑が飾ってあったりするんです。

—— 騎士のよろいかぶとですね。

小島 それに、社長のデニスさんの机の上には日本刀なんかも飾ってあって、彼らは日本のサムライ魂を信奉していて、いわゆる騎士なんですよ。

—— ああ、それでシリコンナイツという社名なんですね。

小島 騎士道を崇拝していて、精神の根底の部分では日本人に近いところがあって、僕らのことも尊敬してくれていて、日本語も一生懸命覚えようとしているんです。かならず「コンニチワ」って挨拶してくれるし。そもそも、外国の人が僕のことを「コジマサン」と呼んでくれるのはわかってる人で、「ミスターコジマ」と呼ぶ人はハナからダメ。

—— あははは（笑）。それで、キューブ版の『メタルギアソリッド』はどんな作り方をしてるんですか？

小島 カナダのトロントにあるシリコンナイツに、ウチ（コナミコンピュータエンタテイメントジャパン＝JPN）のCG監督をやってる水谷崇が張り付いていて、JPNのほうではポリゴンデモやデモ部分のプログラムをつくってるんです。

—— シリコンナイツに全部お任せではなくって、分業でつくってるんですね。

小島 これ、ホンマのコラボレーションですわ。普通ではあり得ないことなんですけど、うちの『メタルギア』のプログラムソースをシリコンに全部渡してるんです。

—— そこまで信頼してると。

小島 ええ。そこで、シリコンのほうでそのプログラムを解析して、キューブ上で動くプログラムに書き直しているわけです。さらにゲーム画面や背景も彼らがつくってるんですが、僕らはそれを設計したり監修して、さらにゲームのなかで使われるすべてのモーションはJPNが担当してるんです。で、ポリゴンデモの部分は、サウンドから何から何まで、全部こっちが担当してるんです。だから、何度もアクロバットなやりとりをしながらつくってるんですね。

—— それは、インターネットを使って…。

小島 そう、毎日、朝と晩はテレビ会議です。それに宮本さんたちともテレビ会議をやったりしてますし。

—— 完成するのはいつ頃の予定ですか？

小島 クリスマス商戦をめざしてがんばってます。

—— 初めて『メタルギアソリッド』をプレイする任天堂ユーザーも多いと思うんですけど、どんなところを楽しんでほしいですか？

小島 やったことのない人は、独特のゲームなんで、ハラハラどきどきしてほしいですね。で、プレステなどでやった人も、今回の『ツインスネーク』は、前作から5年後の僕が、まったく別のスタッフといっしょにつくっていて、そこにはカナダ人もいれば、北村龍平というすばらしい、超のつく天才監督も加わっていて…。

—— 映画「あずみ」の監督ですね。どの部分を担当してるんですか？

小島 デモ部分のすべてです。絵コンテから演出、モーションキャプチャー、カメラワークまで。ものすごいですよ、爆裂してスゴイことになってますよ（笑）。モーションキャプチャーをやるのも、リハーサルの期間も含めたら2ヶ月くらいかかっていて、日本映画の数本分くらいの時間をかけてるんです。

—— へえ～。

小島 それから、ゲーム業界初のエアラム（空気圧ジャンプマシーン）を…。アクション映画で、爆発したら人がぶっ飛ぶシーンなんかがありますけど、その装置って高すぎて、日本映画ではなかなか使えないし、人がヒューって飛ぶので危ないんです（笑）。そんな装置も使ってますしね。かなりものすごいことになっていて、北村監督にやりたいようにやってもらってます。でも、北村監督だからお任せしてるんで、他の監督だったらそんなこと許しませんからね。

—— つまり、前作をやってる人にとっても、新鮮な気持ちで遊べると。

小島 新しいですよ。当然、ストーリーの概略は変わりません。でもキャラがすごく変わっていて、スネークはかなりおもろいですよ。北村スネークになってますからね（笑）。

●『ボクタイ』は白菜？

—— 『ボクらの太陽』の話も。アメリカでのタイトルを『Boktai（ボクタイ）』にしたのは？

小島 『ポケモン』のイメージからですね。でも、『ボクタイ』って、発音もしやすいみたいで、すぐに覚えてもらえてよかったです。

広報 こちらでは白菜のことを「ボクチョイ」って呼ぶんですよ。だから覚えやすいみたいですね。

—— 今回は映像出展になってましたけど、この映像を見たアメリカ人から笑いがおこってましたね。

小島 日本よりウケがいいですね。USAトゥデーとかニューヨークタイムズなんかにも取り上げてもらったりとかして、ものすごく評判がいいんですよ。だから、日本で売るのはやめます。

—— ご冗談を（笑）。日本での発売は7月17日ですよね。

小島 ええ。で、海外では9月に売る予定です。

—— ロサンゼルスの太陽はどうですか？（笑）。

小島 ぜんぜん大丈夫ですね～。でも、スウェーデンの人はちょっと怪訝そうでしたけど（笑）。

—— 白夜があるから（笑）。で、日本での発売も近いことですし、ちょっとアピールを。

小島 モノはもう完成しましたので、あとは最終チェックをしているところです。で、対戦がめちゃくちゃおもろいんですよ。開発スタッフも4人ケーブルでつないで、そればっかりやっとるんですよ（笑）。自分のプレイヤーはストーリーモードで育てるしかないので、それでレベルアップさせたり、いろんなアイテムを集めて、友達と戦うことができるんですね。それにいろんなものを賭けたりすることもできて、対戦でしかもらえないものもあるので、これはもう白熱（笑）。あと…（広報担当者に向かって）ダンジョンのあの話は言うたらアカンのやったっけ？

広報 ダメです。

小島 （残念そうに）そうかあ～。

ホンマのコラボレーションで開発中の『メタルギアソリッド』

コラボレーション

ハミダシE3

「あずみ」の北村監督はもともと、小島監督のゲームの大ファンだったとか。それで試写会に呼ばれるようになって交流が深まり、今年の春封切られた「あずみ」には小島監督がエキストラでちょっとだけ出演してるそうだぞ（でも、本人だけしか、わからないようなシーンらしいのだけど…）。

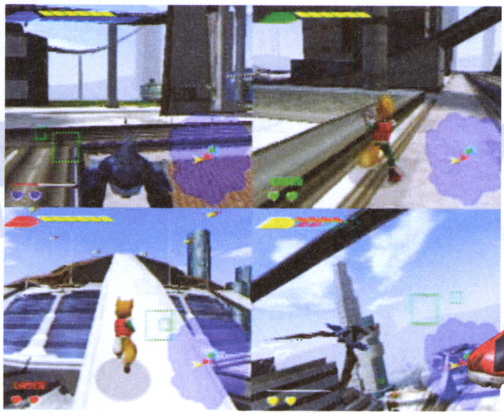
任天堂 ナムコ N64版を踏襲した4人対戦のみプレイアブル出展！

スターフォックス（仮）

『スターフォックス（仮）』は試遊台が用意されていたが、実際に遊べたのは4人対戦モードのみ。アーウィンを操作してのシューティングを期待していた人も多かったようだが、この4人対戦がかなりおもしろい！　実際にプレイした感触では、『スターフォックス64』のパワーアップ版といった感じで、プレイヤーの移動だけでなく、アーウィンやランドマスターを駆使しての「戦争ごっこ」を体験できた。もちろんグラフィックや、用意されたステージも格段にスケールアップしており、豪華な4人対戦を満喫できたぞ。

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂	ジャンル	アクション
発売日	未定	プレイ人数	1～4人用
価格	未定	メモリーカード	ブロック数未定



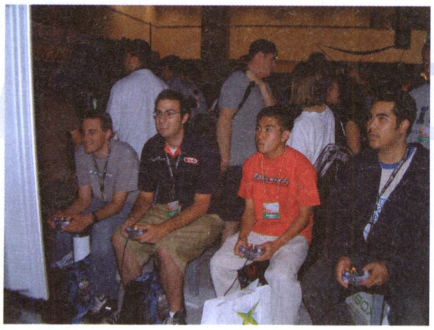
↑今回は4人対戦のみの出展だったが、実際にアーウィンやランドマスターに乗って対戦できただけでも、収穫は大きいかもしれない！

DREAM REVIEW >>>トランセル種市

Rトリガーでの移動、忘れてました…

『スターフォックス64』から数年ぶりのプレイで、操作をすっかり忘れていた。キャラクタ時の移動って、Rトリガーを押さないと前に進まなかったんだね…。現時点では基本的にシステムは変わっていないが、マップの広さ、豊富な武器など完成度は高かった。

→任天堂ブース内では『スターフォックス』の生みの親、今村孝矢さんも実際にプレイしていた



←絶え間なく対戦が続く…。言葉の通じない人同士の対戦も、E3ならではの光景だ

今村孝矢さんE3版『フォックス』を語る

『SF64』にバトルモードがあったでしょう？　あのようなのをしっかりつくってみたいと、ずっと思ってたんです。それに、ナムコさんにも、『エースコンバット』ではできなかった、人間対兵器みたいな、何でもアリのシューティングアクションをつくってみたいという気持ちがあったと聞いています。今回の出展は「こんな感じはどうかな？」というのを遊んでいただいて、これからの開発の参考にしたいと思っていますし、もちろん、『フォックス』本来のシューティングの部分も、これからナムコさんと協力してつくっていきますので、楽しみにしてください。

←今村さん（右）とナムコの塩澤敦さん（左）

任天堂 セガ 驚威のスピード感を体感！『GX』&『AX』両方出展！

F-ZERO GX

一方『F-ZERO GX』は選べるコースこそ限られていたが、1人用の「グランプリ」と「4人対戦」の両方をプレイすることができた。アーケード版となる『F-ZERO AX』も、コクピットに乗り込むようなカンジの大型筐体が1台出展されていて、長蛇の列でにぎわっていた。6月21日から開催される「次世代ワールドホビーフェア」でも、発売直前のGC版を触ることができそうだ。

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂	ジャンル	レース
発売日	7月25日	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	メモリーカード	22ブロック以上

↑おなじみのマシンを実際に操作。E3会場内で一番速い!?　ゲームだったのでは？

↑1台のみ出展されていた『F-ZERO AX』。向こうの人たちはこういった筐体ものが大好き！

今村さん、『AX』でリタイア

名越稔洋さんが見守るなか、今村さんが『AX』にトライしたんだけど、途中でリタイア。手前はサオヘン。

DREAM REVIEW >>>トランセル種市

まさしく最速！　1200km/h

すでに完成されたシステム、世界観、そして他を寄せ付けないスピード感と、個人的には大満足！　しかし、とにかく速いので、『GX』で初めてプレイする人は、操作が追いつかないかも…。慣れている人でも重心移動を駆使して曲がらないとまともにコースを周回できず、一瞬のミスで即リタイヤへ。操作はN64『F-ZERO X』とほぼ同じで難易度はこちらの方がかなり高い。

ハミダシE3

「F-ZERO」の試遊台はリピーターが多いようで、いつ並んでいても見たことある人たちが必ず近くにいたりする。チョコチョコと微妙なスティックさばきで完走する姿は、横で見ているだけでも参考になる。ただそんな人たちといざ対戦となると、やっぱり話にならない…。昔ならした腕も「井の中の蛙」だったと、悲しくなるぐらい叩き落されるのだ…。

©2003 Nintendo ©2003 NAMCO LTD.
©Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003

レースゲームの基準をくつがえす桜井政博さん最新作！

カービィのエアライド

ニンテンドーゲームキューブ	
発売元	任天堂
発売日	7月11日
価格	5800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	4ブロック
備考	ー

前号の画面を見たとき、『マリオカート』のように賑やかなレースゲームになっているのかと思った。しかし実際に遊んでみると、これはただのレースではないことに気がつくだろう（いや、気がつかなかった人も多いのだが）。たしかにレースなのに今までのレースと違う。この感覚、なんか『スマブラ』と似てる気がするぞ。

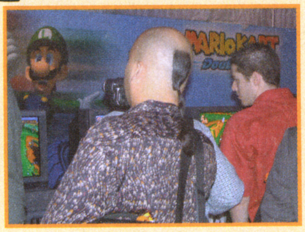
↑かわいいカービィが活躍するレース。ではあるんだけど、これゲーム的にもかなり熱いですマジで

世界観のデザインには、伊藤あしゅらさんも参加

E3後の発表で、7月11日の発売が決定！ 夏休み前に遊べるのは嬉しいよね。そしてその『カービィのエアライド』では、あの伊藤あしゅらさんが世界観デザインの提案をしていることも明らかになったぞ。

←あしゅらさん（下の写真左）は精力的に活動中。下の写真右は、カービィの会社ワープスターの取締役、山本洋一さん

From ロサンゼルス フォトアルバム

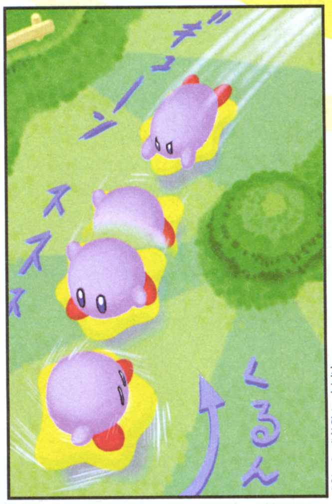


↑『MOTHER2』のブーを任天堂ブースで発見！…ごめん、ウソ。でも弁髪な人、複数いました

←GCとGBAの連動コーナーに設置されていたイスがこれ

『スマブラ』の“ふっとばす”快感から“駆け抜ける”快感へ――

レースゲームなんだけどなにか違う、こう思う理由のひとつは、やはりAボタンがブレーキの役目を持っている点にある。そしてドリフトしながら、進む向きを簡単に変えられることが気持ちいいのだ（右図参照）。このことで、急なカーブでもスイスイ曲がれるという感覚が生まれている。エネルギーを溜めながら曲がるという操作は、『F-ZERO』とは違った世界でタイムアタックする意欲が沸く。それから、コースが1本道ではなく、隠しルートがある点にも注目したい。特定の場所では、上からきた観覧車（?）がカービィを脇道に運ぶような仕掛けもあったぞ。

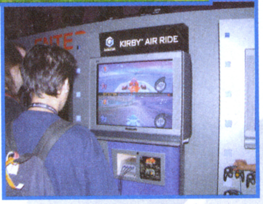


イラスト：びわき としあき

↑『エアライド』で一番感動したのがヘアピンの曲がり方。角度が決まると気持ちいいよ～！

↑もちろんコピー能力も特徴。画面に2Pなどの表示があるのは、『カート』と同じ機能がある証拠？

←止まって向きを変える操作は「ウエライド」も楽しいぞ



→会場では「スマブラDX」ばりのオーケストラ調のBGMが響いていたのだ

DREAM REVIEW >>>かややん

遊び込むほど楽しくなる感覚は『スマブラ』みたい！

初日に遊んだときは正直分からなかった。でも2日めに上手な人のプレイを見て、目からウロコ。曲がるのがこんなに楽しいとは！ そして、一見普通のコースでも、なんと仕掛けの多いことか！ かわいいキャラだと思ってナメてると損するよ！

簡単操作&奥の深さの融合、大成功です！

マリオゴルフ ファミリーツアー

ニンテンドーゲームキューブ			
発売元	任天堂	ジャンル	スポーツ（ゴルフ）
発売日	9月	プレイ人数	1～4人用
価格	未定	メモリーカード	ブロック数未定
		備考	GBAケーブル対応

ゲームの概要は前号でも紹介しているが、今回の操作方法はゲーム初心者から熟練者まで幅広く対応できる、優れたシステムだ。E3で触った感覚も、最初のうちはAボタンだけのオートプレイで、慣れてきたらBボタンも使ってバックスピンをかけたりと、奥の深さを感じることができた。なにより、ショットを打つ前の球筋予測、芝目の情報などが分かりやすく表示されているのが嬉しい。かといって、必ず予測通りに球が飛んでくれるわけではなく、ボタンを押すタイミングによる“ゆらぎ”がある点がゲームの完成度をアップさせている。

↑GCになってグンと表現力を増した画面は、見た目以外にも周囲の状況表示にも活かされている

↑会場の試遊台では、ショットする前に「あーでもないこーでもない」と考える姿が多く見られた

ハミダシE3

任天堂ブースには、試遊台にインストラクターさんが必ず1人はついている。担当ソフトの知識も豊富で、「ここでジャンプするといいわよ！」などと教えてくれるのだ。そのアドバイスで『カービィのエアライド』の止まる魅力に気がつくことができました。また、今回多人数プレイのタイトルが多かったこともあって、お客さんとインストラクターさんが対戦する姿も見られたぞ。

©2003 HAL Laboratory, Inc.／Nintendo
©2003 Nintendo／CAMELOT

ダンジョンに潜る新チャレンジモードに、2人同時プレイで挑戦！

ピクミン2（仮）

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂	プレイ人数	1～2人用
発売日	2003年未定	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	未定		
ジャンル	アクション		

注目の『ピクミン2』もプレイできる形で出展された。1人で遊ぶ通常のモードと、分割画面で2人同時に遊べるチャレンジモードが用意されていたぞ。通常のモードはまださわりだけという感じで、注目の新ピクミン（白・紫）は登場せず。助手のルージーはオリマーの後ろについて歩いていたが、どのようにゲームに関わってくるのだろうか？　細かな部分はまだ不明だ。

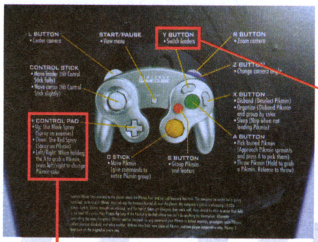
2人用のチャレンジモードは、ピクミンを引き連れて自動生成ダンジョンに潜るというもの。各階にはさまざまな敵生物や仕掛けと一緒に鍵が置かれており、これを取って特定の場所に行けば、次の階に進めるというシステムだ。ただしダンジョンに入ると基本的にピクミンが増やせず、ピクミンが全滅してしまうとゲームオーバー。いかにピクミンを死なせずに進むかがポイントになりそうだ。前作とはまた違った戦略が必要になるだろう。

ダンジョンは自動生成！

⬅チャレンジモードは2人同時プレイが可能。ピクミンを死なせないように、ダンジョンを潜っていくのだ

➡任天堂ブースでプレイ。じっくりプレイする人が多かった

操作説明から新要素を推理！



十字ボタンでスプレー？

十字ボタンのところを見ると、「上を押すとブラックスプレー」「下を押すとレッドスプレー」といった表記がある。前作は十字ボタンの下で「寝る」というおバカなコマンドしかなかったが、今作は新たな行動が追加されたもようだ。

リーダー変更ボタンが！

前作はYボタンでメニュー画面を開いていたが、今作のYは「リーダー変更」ボタンになっている。オリマーとルージーで、できることが違うのだろうか？　それとも2人が別々に行動することがあるのだろうか？

新ピクミンには会えず…

DREAM REVIEW >>>マッスル

やりこみ度大幅アップか!?

前作『ピクミン』は斬新なゲーム性に驚かされたが、ボリュームという点ではちょっと不満が残った。チャレンジモードもあくまでオマケという感じで、あまりやり込みがいがなかったし…。その点、『～2』はチャレンジモードが大幅にパワーアップ。本編をクリアし終えても、チャレンジモードのダンジョン探索でじっくり楽しめそうだ。

なぐる！投げる！痛快プレイを体験

ワリオワールドGC（仮）

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	2003年未定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定		
ジャンル	アクション		

横スクロールアクションとのことだったが、けっこう奥行きがあり、思ったより自由に動き回れる。また地下に行ったり木の上に行ったりと上下の広がりもあり、フィールドも複雑で広めだ。何より目を引くのがワリオのアクション。敵をぶん回したり投げたりと、派手で豪快なものが多いぞ。

⬅アメリカでの発売は6月23日。もうできてる？

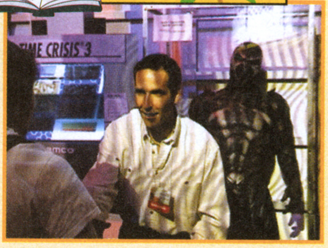
⬅こんな巨大な敵との戦いも待っているのだろうか

DREAM REVIEW >>>マッスル

ワリオならではのアクション

ワリオの良さは、マリオほど固定観念に縛られなくていいこと。敵をぶん殴るのはもちろん、ジャイアントスイングでぶん投げたり、カービィのように吸い込んでコインを集めたりと、マリオにはない豪快なアクションが満載。見下ろし視点なので、「酔わない」のも個人的には○。

PHOTO ALBUM From ロサンゼルス フォトアルバム



⬆「スポーン」の原作者トッド・マクファーレンが、ナムコブースに登場。『SCⅡ』のネクリッドもこの人がデザインしている

ハミダシE3

E3では、なんとマスコミ向けに無料の昼食が配られる。東京ゲームショーでは考えられない豪気っぷりだ。さすがアメリカ、素晴らしい！　ちなみにマッスルが食べたメニューは「でかくて大味の野菜サンド＋酸っぱくて大味のサラダ＋ふにゃふにゃで大味のクッキー＋小さいけど大味のリンゴ」…まあ、タダだからいいか。

主人公は幽霊？　異色の3Dアクション発表！

Giest（ガイスト）

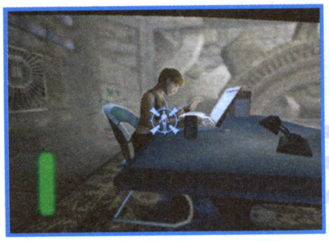
ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
プレイ人数	1～4人用

※左記の発売日や内容は、E3で配られた米国でのリリースを元にしています。日本での発売予定はまだ発表されていません。

見た目は普通の3Dアクションだが、実は主人公が幽霊という異色の設定である。プレイヤーは幽霊なので、そのままでは何もできない。人間に憑りつき、その人間を動かすことでゲームを進めていく。憑りついた人間によって武器や能力、また得られる情報も変わる。誰に憑りつくか、が重要なポイントになりそうだ。画面分割での4人同時対戦も可能。

➡ゲーム中は主観視点。これは憑りついたあとの戦闘画面だ。憑りついた相手によって、使える武器も変わってくるのだろうか？



⬆憑りつく前の画面。戦闘員以外の人間に憑りつくこともできるようだ

⬆任天堂ブースではできなかったが、分割画面でも4人同時プレイも楽しめるぞ

DREAM REVIEW　>>>かややん

ストーリーに期待したい1本

とにかく雰囲気がいいですね。秀でてグラフィックが凄いというわけではありませんが、他人に乗り移る、というアイデアが秀逸です。例えば足を負傷している人に乗り移ると、歩けなくて視点しか変えられない。それでも彼の銃を使って目の前のドアを壊し、また別の人に乗り移る、とか。幽体離脱でいろんな人になれるというのが、さまざまな可能性を感じます。このアイデアを活かしたストーリーに期待したいですね。

⬇任天堂ブースのステージには、WWEの人気レスラー、レイ・ミステリオJrとロブ・ヴァン・ダムが登場。子供達とマリオカートで対戦していたぞ

⬆『UFC』シリーズ最新作のプロモーションのため、UFCのマット・ヒューズやチャック・リデルらが来訪。TDKブースでサイン入りカードを配っていた

会場でさっそく4人対戦を敢行！

カスタムロボ forGAMECUBE(仮)

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	2003年未定	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	未定		
ジャンル	アクション		

←とりあえず出来たのは対戦のみ。ストーリーやカスタマイズなどの詳細はまだ不明だ

『カスタムロボ』の新作も出展。任天堂ブースでは4人対戦のできる試遊台が設置されていた。

DREAM REVIEW　>>>マッスル

4人対戦が熱い！

N64版は2人対戦までだったから、4人対戦できるようになったのは大きなポイント。攻撃する相手を指定できる操作も追加されていたぞ。

アメリカでは9月発売！　その出来は？

1080°シルバーストーム

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	今冬	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	未定		
ジャンル	スポーツ		

日本では冬発売の予定になっている本作だが、アメリカでは一足早く発売される。もちろんプレイ可能だった。内容的にはN64版からの正統な進化形という感じで、雪の質感やキャラの動きはさすがのもの。ジャンプのタイミングがちょっとシビアかも？

←試遊台がけっこう多かったのが印象的

ミニゲームをちょっぴりつまみ食い

マリオパーティ5（仮）

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	2003年未定	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	未定		
ジャンル	パーティ		

『マリオパーティ5』はミニゲームのみの出展。どれも『4』にはなかった新しいものだったが、英語でも一発で操作法が分かるシンプルさは健在。グラフィックは心なしかキレイになっている気がした。

←遊べたのは、まだミニゲームのみ

ハミダシE3

E3で強く感じたのは、日米のGBAに対する意識の差。アメリカのGBAは本当に子供向けという感じで、人気キャラを使ったアクションゲームなどが非常に多い。『FFT-A』や『ファイアーエムブレム』のようにジックリ遊ぶソフトは、ほとんど見られなかった。日本だと大人が通勤電車内で遊ぶ光景も見られるのだが…。そもそもアメリカは車社会か。

ハミダシE3

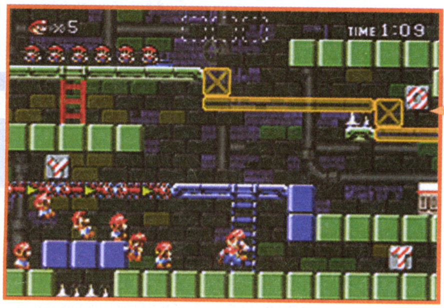
この中でも特に操作が異色な『マリオ&ルイージRPG』。マリオとルイージの操作は、フィールド上ではジャンプが基本となり、敵に遭遇するとコマンド選択式の画面へと切り替わる。相手の攻撃もそれぞれのボタン操作でよけることができるのだが、意外にそのタイミングが難しかったりする。またマリオとルイージではどうやら特徴が異なるようだ。

E3で緊急発表されたGBA未知の新作
マリオ&ドンキーコング(仮)

GBアドバンス

発売元	任天堂	ジャンル	アクション
発売日	未定	プレイ人数	未定
価格	未定	備考	未定

E3で明らかになった『マリオ&ドンキーコング』だが、新しい画面写真とともに内容に迫ってみよう。基本的には、FC時代の往年の『ドンキーコング』シリーズのリメイクのような雰囲気。ステージのあちこちに「小さなマリオ」がいて、それを救出しながら進んでいくのだ。



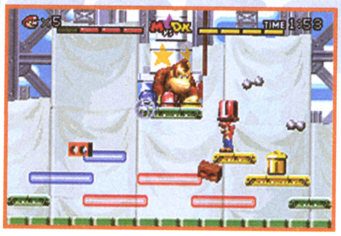
小さなマリオは?

小さなマリオたちはプレイヤーのマリオの後ろで、行列しながら後を付いてくる。まるで「ピクミン」のようだ。画面左上の表示が連れている数だ。

マリオとドンキーコングの一騎打ち!

⬆ステージがFC『ドンキーコングJr.』のよう

➡小さなマリオを救出か？マリオがデカくなったぞ



⬆画面上にそれぞれのライフ表示があり、どうやら2人の一騎打ちのようだ！

オリジナルのミニゲームも追加！
ドンキーコングカントリー(仮)

GBアドバンス

発売元	任天堂	ジャンル	アクション
発売日	未定	プレイ人数	未定
価格	未定	備考	未定

こちらは映像出展のみとなった『ドンキーコングカントリー』。SFCで発売された『スーパードンキーコング』のリメイクで、ドンキーコングとディディーコングの2匹を操作し、特徴あるステージを進んでいく横スクロールアクション。2Dながら質感のあるグラフィックがGBAでも再現!!

⬅ゲーム中にはさまざまな仲間たちが冒険を助ける

⬅タルを使って次々に飛んでいくドンキーコング

「ブラザーアタック」を会場で実体験!
マリオ&ルイージRPG

GBアドバンス

発売元	任天堂	ジャンル	兄弟アクションRPG
発売日	2003年	プレイ人数	1人用
価格	未定	備考	未定

マリオとルイージを別々に操作する異色のRPGの今作は、試遊台でのプレイが可能だった。かなりアクション要素が強く、たびたび登場するミニゲームに何度も挑戦している光景をよく見かけた。画面はすごくコミカルだ。

⬆兄弟が協力する合体技「ブラザーアタック」は強烈だが、使用回数が限られているのだ

DREAM REVIEW >>>トランセル種市

ついつい操作をミスる

Aボタンでマリオ、Bボタンでルイージを操作する独特な操作感は、ミニゲームなどでついつい間違えてしまい、何度もチャレンジしている自分がいた。基本はRPGなのだが、アクション色がかなり強い！

待ちに待った本格SLG 日本での発売は？
GBアドバンスウォーズ2

GBアドバンス

発売元	Nintendo of America	ジャンル	シミュレーション
発売日	6月23日(米国の発売日)	プレイ人数	1～4人
価格	$34.99	備考	未定

※日本での発売予定はありません

しばらくの間、発売が延期されていた『アドバンスウォーズ2』がアメリカでの発売がようやく決定し、E3でも試遊台が設置されていたぞ。通信ケーブルをつなげることで、4人対戦も可能なようだ。日本では前作も発売されていないけど、かなりおもしろそうなのでぜひ出してほしい！

⬆当然のことながら英語表記です…

GBA『メトロイド』の新作が早くも発表!
メトロイド　ゼロミッション(仮)

GBアドバンス

発売元	任天堂	ジャンル	アクション
発売日	未定	プレイ人数	未定
価格	未定	備考	未定

前号のE3速報でもお知らせしたGBA『メトロイド』の最新作。おなじみの横スクロールアクションは変わらずに、グラフィックがさらにパワーアップ。詳細は明らかになっていないが、タイトルに『ゼロ』と付いているので、初代『メトロイド』より以前の時代のストーリーなのかも。日本での発売も決定しているので、続報を待とう！

⬆こんな巨大ボスもわんさか登場するようだ。とにかくキレイなグラフィックに注目だ

©2003 Nintendo Developed by NST　©1994,2003 Nintendo Game by Rare
©2003 Nintendo Developed by ALPHADREAM　©2003 Nintendo

トランセル種市が見た ロサンゼルス ポケモン事情

ここでは、生まれて初めてアメリカ大陸に上陸した私が、ロサンゼルスでのポケモン事情をレポートするぞ。こちらでも『ルビー・サファイア』が発売され「ポケモン熱」が高まっているかな？　と期待を膨らませつつE3会場、サンタモニカと、さまざまな場所を探索したぞ。

←ロサンゼルスを歩き回りました

E3では新作4本がお目見え

任天堂ブース奥に、ポケモンコーナーが用意されており、『ルビー・サファイア』のポケモンたちが描かれたパネルを覆うように、映像出展されたものや試遊台が展示されていた。また日本で発売された『ポケモンボックス　ルビー&サファイア』も、出展されていたぞ。

ポケモンチャンネル

7月18日発売予定
5800円

映像出展だったが、実際に動くゲーム画面は初めて。ピカチュウが家の中でさまざまな番組を見る様子や、外に出ていろんなポケモンと遊んでいる姿が、ダイジェストで放映された。ポケモンファンはかなり喜びそうな内容みたい。

←「クイズソーナンス」を観覧中のピカチュウ（画面右）

ポケモンコロシアム

今秋発売予定
6800円

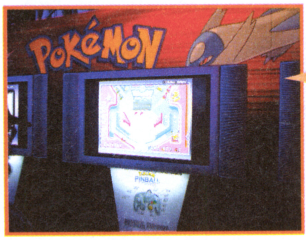
➡『金・銀』ポケモンの登場方法などまだ謎は多い

こちらも映像出展。これまで画面写真で明らかになったポケモンたちが、実際にバトルしている様子をキャッチ！　グラフィックがパワーアップしたわざのエフェクトは迫力があり、システム的にはこれまでのものが基本になっている。

ポケモンピンボール ルビー&サファイア

8月1日発売予定
4800円

唯一、新作で試遊台が用意されていたGBA版『ポケモンピンボール』。ポケモンの「ボールセーブ」のおかげで初心者にも簡単に遊べ、うっかり長時間没頭することも!?　特定の条件を満たすと「ゲットモード」がスタートし、時間内にパネルを完成させればゲット成功！



唯一のプレイアブル

「GBプレーヤー」を使用してのプレイ。他の新作タイトルがすべて映像出展のため、チョット寂しい感じは否めなかった。ただゲーム自体は気軽に遊べてハマリ度高し。

←ポケモンをゲットしていき、図鑑を完成させていく。コンプリートすることができるかな？

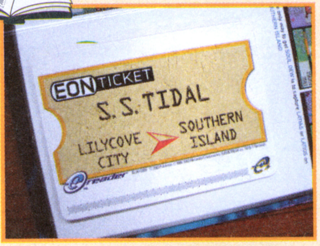
トイショップでのポケモングッズが激減

ロスを中心にさまざまな繁華街のトイショップに足を運んだが、ポケモン関係のグッズは意外に少なかった。『金・銀』発売直後のE3を取材したサオヘンによると、「あん時はポケモン一色だったがなぁ」とのこと。ソフトは売れてもグッズ系は下火になっているのか？

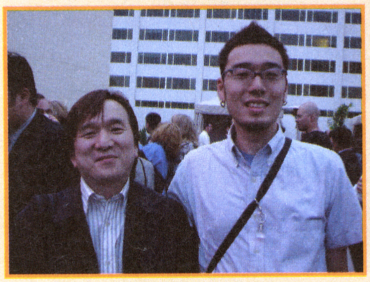
↑サンタモニカではの収穫はほとんどなし。パチモン系の怪しいヤツを期待したのだが…

↑あるショッピングモール内のゲームショップで雑誌を発見。「ポケモン堂」で読プレに決定

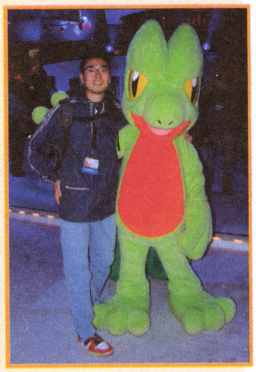
From ロサンゼルス フォトアルバム



←米国限定のカードe対応「むげんのチケット」が！ 日本版希望っす



↑任天堂パーティで（株）ポケモンの石原さんと



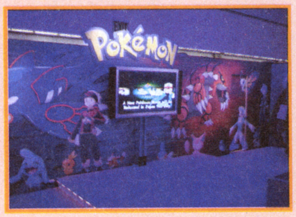
↑E3会場にいたキモリと。このキモリ、日本では某テレビでレポーターとして活躍している

（株）ポケモン石原さんとパーティで記念撮影！

チョット元気なかった…。復活に期待！

E3会場内は18歳未満は入れないうえに、アメリカは「ポケモン＝子供たちのもの」という認識が日本より強いので、今回のブースの状況を見てもチョット元気がないように感じられた。この状況がアメリカのポケモン事情をそのまま表しているとは思わないが、「ポケモンの面白さ、忘れちゃってるんじゃない？」とは声を大にして言いたかった！

でもブースに関しては、発売前のタイトルが多い中「もうチョット遊べたらな…」と正直思った。触れれば大人たちも納得できるものが多いわけだからね。



↑もっと人がいるブースのはずなのに…

ハミダシE3

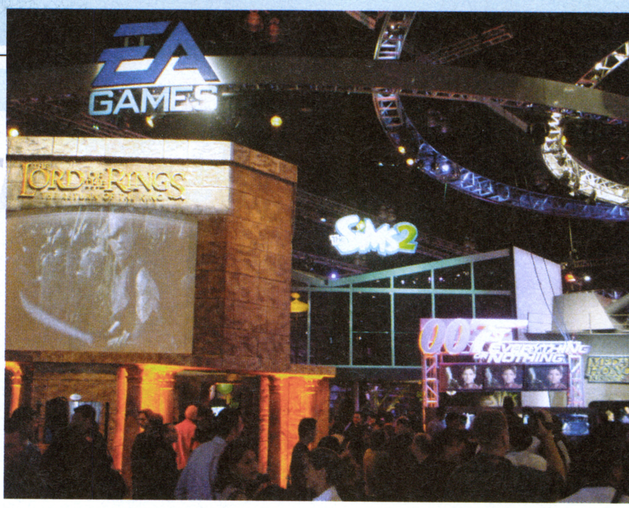
任天堂パーティで写真を撮った（株）ポケモン　代表取締役社長の石原さんだが、これまであまり話す機会がなかったので、撮影をお願いするのにはかなり気合が必要だった。しかし気軽に話してくれた石原さんは「一緒に撮りましょう」と急遽2ショット写真に！　左の写真の私の笑みに精彩がないのは、ガチガチに緊張しているためです…

©2003 Poke'mon.　©1995-2003 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.　©2003 Poke'mon.　©1995-2003 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.Developed by Jupiter Corp.

E3注目ブース 1 話題作が目白押し!

エレクトロニック・アーツ &ルーカスアーツ

アメリカ最大のシェアを誇るソフトメーカー。今回も本当に多くのタイトルを出展していたのだ。例年であれば、海外ではGC&GBA版が発売されるゲームも日本での発売はない、という悲しいことが多かったのだが、今年は数多くの注目作が日本での発売を予定している。GCユーザーにとって心強いパートナーだ。



スター・ウォーズ ローグスコードロンⅢ レベルストライク

前作でもその映像美に魅了されたものだが、今回はそれにも増してグラフィックのクオリティがアップしていて、ただただ驚くばかりだ。それもそのはず、新開発のプログラムは、前作より2倍も性能が上がっているのだ。森林の木や葉もキチンとポリゴンで描かれていて、レーザーを当てるとちゃんと倒れたり、影も変化したり、驚く以外にはない。性能アップのおかげで、画面の動きも前作以上にスムーズになり、ゲームとしての出来もますます良くなっているぞ。

見よ!この映像美!!

←間違えないでほしいのは、これがゲームキューブで描かれたゲームの画面だということ。木も倒れるぞ!

映画を忠実に再現したシーンがたっぷり!

前作でも映画に登場したシチュエーションはあったが、今回は森林をバイクで走り抜けるシーンや、デススターの中で主人公のルークが生身で戦うシーンなど、Xウィングなどの機体に乗らないで進んでいくステージが増えている。E3バージョンではレイア姫を助けにいく場面などもプレイできた。部屋の作りや敵キャラクターの動きなど、本当の映画を見ているような雰囲気だったのだ。

↑エアバイクで疾走するステージは迫力満点!映画「ジェダイの復讐」の名シーンだったよね

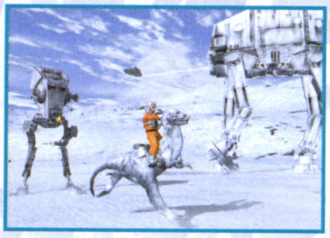
↑生身で戦うシーンは『ローグ』ではあまり見られなかった光景だ。操作感はいい感じでした

2倍の描画能力が2人プレイを可能にした!

前作の2倍の性能を誇るプログラムによって、今回から2人同時プレイも可能になったのだ。『ローグ II』とまったく同じステージが収録されているそうなので、改めて開発元ファクター5の技術力には感心させられる。1人用のモードでも、同時に出現する敵などの数が2倍になっていたり、より細かい動作をするようになったりしているぞ。

↑横分割での2人プレイ画面。単純に2倍の処理能力が必要だが、軽々と動いていたのだ

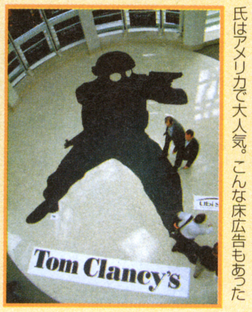
↑この隕石の数を見よ!すべてが本物のポリゴンで作られていて、いろんな方向に動いている



↑描画能力のアップは、メカ以外の人物や動物のなめらかな造形からも感じることができる

PHOTO ALBUM From ロサンゼルス フォトアルバム

↑スポーツカーをバックに記念写真が撮れるコーナー。しっかしこのお姉さん、ナイスバディだなぁ…



←スプリンターセル」等の作者トム・クランシー氏はアメリカで大人気。こんな床広告もあった

DREAM REVIEW >>>かややん

ゲームキューブ史上最高のグラフィック!

とにかく本当にGCの画面!?と思ってしまう映像に惚れました。ゲーム性も前作同様、『スター・ウォーズ』ゲームのトップクラスを誇る完成度がさらに増した感じ。アメリカでは秋発売だとか。**日本での発売は、未定…ウソ～!**

ハミダシE3

E3はスケールが大きく、内容が深い。だから歩き回り、最後には充実感と引き替えに途方もない疲労も残るのだ。会場全体を見るだけなら1日あれば十分。でもなぜ3日間、ニンドリ取材班が歩き続けるのかというと、突然とある場所でとんでもない事件が起こるから。任天堂ブースだけでも突然Tシャツ投げ大会が開かれたりするのだ。だから、同じ場所を何度も歩く意味がある。

メダル オブ オナー ～ライジングサン～（仮）

第二次世界大戦の連合軍を描いたシリーズの最新作。主にヨーロッパ戦線が舞台だった前作から、今回は日本軍との戦いがメインになるようだ。E3では、最初のステージとなる真珠湾攻撃の激しい戦闘を見ることができた。この緊張感と臨場感、日本でも秋ごろにはGCで体験できそう！

⬆ゲームは完全に自分の視点で展開される、いわゆるFPS。戦争の緊迫した雰囲気が伝わるぞ

⬆プレイヤーはアメリカ軍の兵士。歴史的にも有名な真珠湾攻撃を受け、戦闘に巻き込まれる

➡ここは日本軍の基地？ 夜間に潜入するようなミッションもありそうだ

⬅E3で見たバージョンは、とにかく音と映像の演出がスゴかった。次々に空からやってくる日本軍の戦闘機、沈没する戦艦…。必見！

PHOTO ALBUM From ロサンゼルス フォトアルバム

➡いかにもアメリカ～ンなパンダさん。日本人的には全然かわいくないけど抱きつかれてます

⬅来場者向けのバーベキュー屋さんには牧場ちっくな飾りが

➡EAスポーツのブースではタイガーウッズなどの映像が流れた

ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還

来年には映画も公開される予定の、シリーズ3部作完結編を題材にしたアクションゲーム。前作同様、クオリティの高いグラフィックと迫力ある戦闘シーンが来場者の注目を集めていた。日本ではGC版が冬に発売される予定だ。

⬅操作する"旅の仲間"たちによって違う展開をするストーリーに注目！

⬆今作ではガンダルフも操作できる。その他、主要なキャラはほとんど操作できそうだとか

⬆映画の雰囲気が忠実に再現されているグラフィックは、前作同様ファンの評価も高いのだ

007 エブリシング オア ナッシング（仮）

N64の『ゴールデンアイ』とは違い、今回の作品は『ゼルダ』のように自分の姿も見える視点のゲームになっている。そのおかげか、アクション的なアイディアがふんだんに盛り込まれているように感じた。ロープを腰につけてビルのカベを降りるシーンなどは、FPS視点では不可能だろう。日本での発売はGC版が今年の秋予定。

⬆日本の任天堂ハードでは『ゴールデンアイ』以来。あのジェームズ・ボンドが帰ってくる！

⬆火事が起きているビルを、ロープ1本で降りろ！ この後、敵もやってきて大変なことになる予定

⬆人物の造形もよりリアルになっている。007の顔がかなり映画の彼に似てるでしょ!?

DREAM REVIEW >>>かややん

多彩な作品群が圧巻 日本市場向けも増加！

ここで紹介したもの以外にも、『ハリーポッター』『シムピープル』が日本でも発売されることになった。他のハードでも発売されるものの、なんと5タイトルがGCラインナップに追加されたのは嬉しいことだ。欲を言えば、右の写真のタイトルや、GBAと連動すると噂されているスポーツゲームなどもぜひ日本で発売してほしいところだが…。

⬅『シャイニングフォースⅢ』が好きという開発者が作ったルーカスのSRPG『グラディウス』

➡超絶スノーボードゲーム『SSX3』のキャラたち。GC版の日本発売は…（泣）

ハミダシE3

ニンドリ取材班が今年から導入した最新兵器がある。レンタルの携帯電話だ。日本で使っているものは電波の種類が違うので、海外でも使えるものを借りるのだ。このおかげで、急なイベントがあったときにも「かややん！今宮本さんが任天堂ブースにいるぞ！」みたいな連絡がとれる…はずだったのだが実際はあまり役にたたず（笑）。大渕豊さんとの連絡には大変重宝したのだが。

E3注目ブース 2 新作＋ソニックづくしのブース内

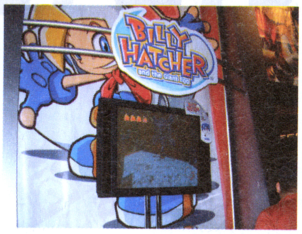
セガ

マルチプラットホームでの発売が決まった『ソニックヒーローズ』を皮切りに『ビリーハッチャー』『PSO　エピソード3』など、GCの大作が目白押し！　会場には生誕12周年を迎えたソニックづくしのコーナーもあり、勢いが感じられた！

ジャイアントエッグ ビリーハッチャーの大冒険

今秋発売予定
価格未定

タマゴを使ったアクションで進んでいく『ジャイアントエッグ』は、任天堂ブースにも試遊台を設置。久々のオリジナルキャラの新作となったが、テンポがよく、デカいタマゴの使い方のバリエーションが豊富。世界観もソニックチームらしさが感じられた。



←奥のイラストが目立つ試遊台

ソニックヒーローズ

今冬発売予定
価格未定

3人1組で構成されたチームを操作して進めていくチームアクション。『ソニックアドベンチャー』の流れを汲むシステムはとにかくスピーディで、キャラクタを進めるだけでもハイスピードで楽しいのだ。

←3人のキャラを同時に操作できた

←『ソニック』シリーズ集結！

ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション

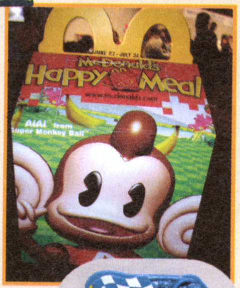
今秋発売予定
価格未定

試遊台の「デモバージョン」のプレイにて、手持ちのデッキを駆使してバトルする様子を確認。世界観などはそのまま引き継がれ、今まで登場したモンスターやアイテムはすべてカードとして登場し、多人数プレイも可能だ。

試遊台でプレイ可能！

←新しいカードバトルの幕開け!!

From ロサンゼルス　フォトアルバム



←この中に「ハッピーミール」のおもちゃが入っていた。意外に気づかない

←中裕司さん（左）と飯塚隆さん

米マクドナルドで配布予定

アメリカのマクドナルドでは、ハンバーガーとポテト、飲み物のセットにこのおもちゃがついてくる。

『ソニックヒーローズ』ディレクター

飯塚隆さん　ソニック10周年　アメリカでの近況を語る

――　米国に来てどのくらいなんですか？

飯塚　4年です。今は20人弱のメンバーでやっています。でも、アメリカのチームといっても、ほとんどが日本人なんです（笑）。

――　そうなんですか？　どうしてサンフランシスコでつくってるんですか？

飯塚　ソニックはアメリカ人にとって、とてもポピュラーなキャラクターですし、アメリカの文化を受けながら育ってきたようなところがあるんですね。だから、つくる側としてもアメリカの文化に直接触れられるような環境に身を置いて、ソニックを育てていこうということなんです。『ソニックアドベンチャー』の開発が終わった後、開発拠点をアメリカに移したんですが、そのまま日本にいたとしたら『2』のようなゲームは作れなかったと思います。日本のプレイスタイルは長時間遊んで物語にひたっていくようなところがありますが、アメリカでは触ってエキサイトするようなところがありますから、ゲームのテンポやシステムに大きな影響を与えてますね。

――　今回の『ソニックヒーローズ』のコンセプトは？

飯塚　これまでスピードが速いソニックのゲームを出してきましたけど、今作では、パワーのナックルズ、空を飛べるテイルスが加わり、3つの能力をもったヒーローたちが同時に協力することによって、今まで以上にエキサイティングなプレイができるアクションゲームになりました。それに加えて、チームローズなど、合計12人のキャラクターたちが大集合したのがこのゲームなんです。それぞれのチームにはストーリーもあって、それぞれが絡み合うことで物語ができています。それに、ユーザーさんによって自由に遊べるのがポイントです。だからフライフォーメーションで、ずっと障害物を避けながら進むのもいいし、パワーフォーメーションで敵をぜんぶやっつけながら進むのもいいし、もちろんソニックで走り抜けてもいいし。そのようにプレイスタイルを限定しないところが、『ソニックヒーローズ』のいいところだと思っています。

ハミダシE3

ソニックの「育ての親」である飯塚隆さんのインタビューはセガブースで行われたんだけど、途中から「生みの親」である中裕司さんが参加。中さんは、ソニックチームをつくったときのいきさつについて「ソニックチームをつくったときに掲げた目標が、『ソニックランド』をつくることでしたから、キャラクターを大きく育てていければいいなと思っています」と語っていた。

E3注目ブース 3 GC試遊台の多さはサードパーティ屈指

カプコン

他のサードパーティと比べ、試遊台の数が特に多く感じられたカプコン。GC、GBAの新作がズラリと揃う中、『バイオハザード4』や『キラー7』といった、任天堂の発表会で映像が流された期待のタイトルの続報も明らかに!?

バイオハザード4

発売日未定
価格未定

下の画像は任天堂発表会での模様で今後発売されるGCタイトルを三上さん自らが紹介していた。『バイオハザード4』の動いている映像は本邦初公開で、未知の敵（ゾンビ!?）と戦う姿が印象的だった。

↑三上さんは身振り手振りで挑発的？に各タイトルを紹介していた

任天堂発表会より

キラー7

今冬発売予定
価格未定

主人公が多重人格という異色の設定のアドベンチャーゲームだが、新しい映像を久々に見ることができた。残念ながら内容がわかるものではなかったが、独特のタッチで描かれたグラフィックと世界観に、かなり期待が持てそうだ。またE3会場ではディレクターの須田剛一さんと遭遇！　会場内で緊急インタビューを慣行したぞ。

↑悪と悪との戦いを描く異色のアドベンチャー

ガチャフォース

発売日未定
価格未定

プレイアブルの出展だった『ガチャフォース』。チーム戦で対決していき、やられてしまうと特徴の異なるロボットが次々交代で登場し、フィールド内で戦っていく。簡単な操作でプレイでき、バトルの爽快感が伝わりやすいシステムのため、試遊台には絶えず人が取り囲んでいた。

←対戦プレイがとにかく盛り上がる

→派手な攻撃も魅力の1つ

←さまざまなロボットが登場し、武器や性能が違う

DREAM REVIEW

>>>トランセル種市

難しい操作のいらない「ガチャ」プレイで遊べる！

操作方法がわからなくても、タイトルどおり!?「レバガチャ」で遊ぶことができるので敷居が低くて○。特徴のあるロボットを次々と操作できるので、各ロボットに合わせた戦略を考えるのが、かなり楽しかった。

『キラー7』開発者 須田剛一さんをE3会場でキャッチ！

――今回、『キラー7』は映像だけの出展でしたが、反響はどんな感じですか？

須田　みなさん、すごく関心があったようで、「どんなゲームかわからない」というのが最大の関心だったみたいですね(笑)。ただ、グラフィックとストーリーに関しては、これまでになかったという評価をいただいていて、ストーリーの濃さもすごく反応がいいようですね。こちらの映画会社から問い合わせがあったと聞いてますし。

――へぇ～。じゃあ、実写版も？

須田　それはわかんないです。ゲームが売れるとそのようなこともあるかもしれないですね。7人の多重人格者と神の闘いという図式がいままでにないということで、すごく興味を持たれてるみたいです。

――シナリオやゲームシステムに関して、三上さんからアドバイスは？

須田　それがないんですよ。ホントに好きにつくってくれと言われていて。それに、三上さんからよく言われるのは「カプコンのゲームにしないでくれ」って。「カプコンに多々あるアクションゲームにしてもらったら、（社外の）須田さんに頼んだ意味が全くない」って言われて、それがすごくウレシイですね。

――ストーリーはどんな感じなんですか？

須田　全6話でオムニバスの構成になってます。これくらいしか言えません。『キラー7』はシナリオ主体のゲームで、アクション要素もあるんですけど、そんなに強くありません。それに、米国にたくさんあるような、たくさんのザコをどんどん殺すようなゲームにはしたくないですね。

――発売を待つ読者にメッセージを。

須田　たぶん初期衝動を与えるような、いままでに体験したことのないゲームになると思いますので、ぜひ待っていてほしいです。「ゲームってこういうもんだ」というフォーマットを崩すようなゲームにしたいと、強気で攻めてつくってます。E3にやってきて、アメリカでつくられてる多くのソフトがこれまでのフォーマットを豪華にしたものばかりなので、日本のメーカーとしての自負も含めて崩したいと思ってるんです。「お前ら、こんなゲームは作れないだろう」みたいなね。

←『キラー7』のポーズをとる須田さん。流行るといいな～

ハミダシE3

『キラー7』の映像で、とてもインパクトがあったのが出血シーン。「撃ちまくるゲームなんですか？」と、須田さんに聞くと、「撃ちまくるシーンもあるんですけど、そこに至るまでに、情報収集も含めて、アドベンチャーゲームのスタイルをとってますので。それに、人を殺すことに意味あいもあって、『なぜ殺さなければならないか』ということがとても重要な要素になってるんです」。

©CAPCOM CO.,LTD.

E3注目ブース 4 日本未発売2タイトルを出展

バンダイ

発売直前の『ケロケロキングDX』とかわいいキャラクタの『ちびロボ！』の試遊台が置かれていた。『ちびロボ！』はステージ内にある電池を集めるために、プレイヤーがちびロボを誘導するゲームで、SLG色の強い内容だった。

ちびロボ！

↑『GIFTPIA』のSKIPが製作している

ケロケロキングDX

↑今号でも紹介している『ケロケロキングDX』

←↑GC&GBA『キン肉マンⅡ世』も出展。GBA版は日本未発売だ

E3注目ブース 5 GCアクションが3タイトル！

VIVENDI

「マーブルコミックス」のヒーローハルクが主人公の『HULK』と、「ロードオブザリング」に登場するホビット族を主人公にした「the HOBBIT」、日本ではカプコンからの発売が決まっている『スタークラフト：ゴースト』もあった。

→とにかく敵を吹っ飛ばすハルクの迫力3Dアクション！

←日本ではカプコンから発売予定の『スタークラフト：ゴースト』

E3注目ブース 6 『トニーホーク』シリーズ最新作あり！

アクティビジョン

欧米一有名なプロスケーター!? トニーホークら実名プロスケーターが登場するシリーズの最新作が、ブース内で確認できた。日本での知名度はそれほどでもないが、欧米では必ずメガヒットとなる強力タイトル。タイトルのみの発表だったが、チラシやポスターを求める人がかなり多かった。

←派手なグラフィティが目を引く

E3注目ブース 7 GC新作大量投入！

UBI SOFT

人気シリーズ『プリンスオブペルシャ』の最新作やアメコミ調なタッチで描かれたアクション『XⅢ』、『レイマン』のスタッフが手がける3Dアクションの『BEYOND GOOD & EVIL』と、3本のGCタイトルを出展。

GC

GBA

←↑『プリンスオブペルシャ』はGBA版も出展。3本とも日本での発売は未定だが、可能性高いのはこれらしい

日本で発売されるのか？

BEYOND GOOD & EVIL

XIII（サーティーン）

↑→繊細な作りこみが印象的だった2本。まったくタッチの違う『XⅢ』のグラフィックは新しい

取材中の心のオアシス E3美女紀行♥

朝9時から夕方6時まで開かれていたE3。かといって9時間ぶっ通しで3日間取材なんてできるわけがない、息抜きがなければ…。会場を見渡すと、各ブースは美女の嵐！　さすがアメリカ。キレイなお姉さんを見れば、疲れも吹っ飛ぶというものです（トランセル）

←まるで姉妹のような2人

←UBIのペルシャ美女

↑目のやり場に困る妖精さんです

こんな2ショットも！

←コスプレお姉さん2人組。何のゲームでしょうかね（自分で調べろって？）

露出NO.1か？

→VIVENDIブースでグッズを配っていたお姉さん。いろんな意味でスゴい…

ハミダシE3

THQブースではレッスルマニアシリーズの最新作となる『レッスルマニアXIX』や、『ゼルダ』シリーズを彷彿とさせるピラミッド探索アドベンチャー『スフィンクス』などGCタイトルの試遊台を出展。こういった良質なソフトが数々出展される中、日本発売が決定していないものが多いのも事実。ひとつでも多く発売されることを望みたい！

チョット気になるレアのこと

今年のE3では、やはりレアのことが気になってしまった。今年からマイクロソフトブース内にコーナーを設置したレアは、GC版として一昨年出展されていた『カメオ』、そしてN64で発売された『コンカー』の続編、そして新作という3つのXboxタイトルが遊べたのだが…。任天堂から離れたから言うのではないけど、あの頃の輝きはなかった。宮本さんに憧れて『スーパードンキーコング』を作ったときの情熱は、もう帰ってこないのか？（かややん）

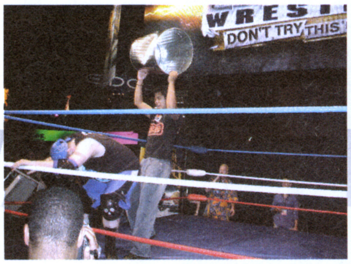
←影ながら応援したかったのに

↑会場で元祖『ドンキーコング』の筐体を発見！

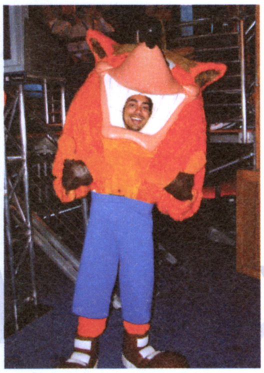
↑ナムコブースにスポーン登場。原作者のサイン会もブース内で開かれ、ファンは熱狂！

あるブースを見つめるマリオ！！

→この光景にマリオは何を想う…



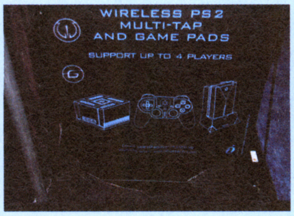
→アイドスブースで開かれたインディーズプロレス。バケツが飛び交う！


↑どうやらクラッシュ・バンディクー

←↑会場内でエマニエル坊やを発見！（知っている人は20代後半か？）またヒップホップのライブなども定期的に行われていたぞ

魅惑のアンダーグラウンドブース群「ケンティアホール」でネタ続発！

コンシューマのブースがひしめく会場のチョットはずれにある「ケンティアホール」は、チョット怪しいものも展示されているアンダーグラウンドワールド。アジア系のメーカーがひしめき合っており、チョット普通のルートでは売れなさそうな珍品グッズをチェック！

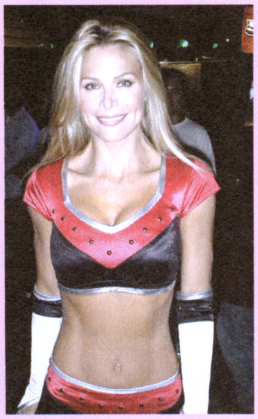


←↑これ、許可取ってるんですかね？　某ジョーと、よく分からんハードのイラスト

↑「RUNE」と書いてありますが…。かなりアマゾネス入ってます…

ゲームの未来は!?

↑油圧式で操作に合わせて動くそうです。ウ〜ン、近未来！


←ミッドウェイのスポーツ系お姉さん。腹筋がスゴイ！

↑UBIの『プリンスオブペルシャ』のお姉さんと。ちなみに撮ってくれた人も同じブースの美人お姉さんです。あー、癒される…

すみません…家族には内緒の方向で

→なぜかナムコブースにいた人です。エキゾチック！

←彼女のブースはレベル高かったです。カメラ小僧激増！

↑Xboxも負けてなかったっす！

ハミダシE3

ケンティアホールで多く見かけたのが、フラシュメモリを利用してGBAで動画が見られるたぐいの周辺機器。その流していた動画が「○斗の拳」などの日本のアニメがほとんどだったところが、いかにもアンダーグラウンド…。そのほかにもソーラー発電でGBAを動かすという、持ち運びが不便そうなグッズや、バッタモン系の周辺機器が山ほど発見された。

任天堂 メディア向け 発表会 ドキュメント

2002年5月13日
ルネッサンスハリウッドホテル

映画の都ハリウッド。今年の任天堂のメディア向け発表会は、有名なこの街に、2年前にできたばかりの高級ホテルで開催された。世界のゲーム業界の関係者が注目するなか、任天堂はどんなサプライズを見せてくれたのか――。今回も発表会の様子をドキュメント風に再現してみたぞ。

発表会が開催されたルネッサンスハリウッド。任天堂関係者はこのホテルに泊まっていたのだ

発表会ステージのNintendoロゴ

社長として初めて岩田さんが壇上に！

5月13日、米国ロサンゼルス。気分は快晴。カリフォルニア晴れ。

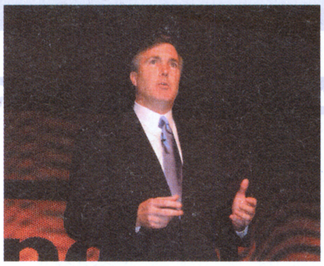
ニンドリE3取材班は、最高の席を確保しようと、メディア向け発表会がはじまる1時間前に会場に到着。しかし、世界中から集まったメディア関係者が、すでに受付前に人だかりをつくっていてビックリ。任天堂が発表会でどんなサプライズを見せてくれるのか、みんな楽しみにしているのだ。

開場を待つメディア関係者。後ろのほうに『キラー7』の須田さんの姿も

会場へ至る道のりには写真のような矢印が

発表会がはじまったのは午前11時すぎ。最初に壇上にあがったのは、上級副社長のジョージ・ハリソンさん。

とてもダンディなハリソンさんは、表情を変えることなく、スクリーンにグラフなどを写しながら、任天堂が2003年に入り、とても業績が好調であることを力説。PS2が世界シェアで1位のグラフも堂々と提示するあたりは、さすがと言うべきか。さらに、任天堂のキャラクターの本質が変わることがないと説明し、「ドンキーコングはあくまでサルで、リンクが希望を失うこともなく、マリオが売春婦を撃つこともありません」とコメントし、来場者の笑いを誘っていた。



任天堂アメリカの顔になりつつあるジョージ・ハリソンさん。マリオのたとえは、海外で爆発的に売れた残酷レースゲームを揶揄(やゆ)してのこと

ハリソンさんの話の途中にゲーム映像が流された。トップバッターはやっぱり『マリオカート』。この他、『ピクミン2』や『スターフォックス』などの映像も

ハリソンさんに続いて登場したのは、任天堂の社長に就任してほぼ1年になる岩田聡さん。例年同様、すべて英語でのスピーチ。「任天堂はゲーム業界をいちばん熟知している会社でありつづけます」と、ときには拳を振り上げながら、熱く語りはじめた。

力強くメッセージを放つ岩田社長。『ローグスクロードロン』を開発しているファクター5は、キューブ専用の新作ソフトを開発中ともコメント

意外だったのは「ゲームキューブが計画したほど売れなかった」と、キューブの不振を素直に認めたこと。しかし、開発部隊の拠点を東京にも置くことや、強力なサードパーティとのコラボレーションなどで前進しつづけることを表明。そこでスクリーンに流された映像は『スター・ウォーズ』の新作だった。

ビデオで三上さんが登場

『スター・ウォーズ ローグスクロードロンIII』の超美麗な映像の後、続いてスクリーンに登場したのは、『バイオハザード4』だった。

さらに三上真司さんがビデオで登場。最初に「会社をまだやめていない三上です」と挨拶し、会場は大爆笑。『ビューティフル ジョー』や『キラー7』など、GC専用の魅力的なタイトルを制作中であることをアピールし、最後に『バイオハザード4』では、恐怖のあまり「おしっこ、ちびるなよ」という締めくくりのメッセージを送り、会場はわれんばかりの拍手につつまれたのだ。

『バイオ4』の映像。三上さんの言うように、おしっこをちびりそうな恐いシーンが次々と

『キラー7』のポーズをとる三上さん。「会社をやめてない」と言ったのは、最近第四開発部の部長職を離れたために、ネットなどで流れた変なウワサを皮肉ったもの

続けて岩田さんは、新たに進行しているコラボレーションを紹介。今回の隠し玉タイトルの1本『ガイスト』。このソフトをつくっているのは、主観視点のシューティングゲーム『Duke Nuken』をつくったnSPACEという開発会社

ハミダシE3

『ローグスクロードンIII』の開発元のファクター5はキューブでどんなソフトをつくっているのか…？ 岩田さんが「クラシカルなゲーム」とヒントをくれたので、さまざまな憶測を呼んだのだが、N64と同時発売された『パイロットウィングス』の続編との説が有力。『スター・ウォーズ』シリーズで培ったライトシステムを生かすことができるしね。

E3フォトグラフィー Photography 任天堂パーティ 出会った人たち

今年も任天堂パーティで楽しい出会いがありました。できるだけ紹介しましょう。

●発表会の開かれたハリウッドは、映画の街というだけあって、通りには変な人たちがいっぱい。写真はフランケンシュタインと囚われた人。一人二役です

●直前までセガのCOOだった香山哲さん（現在は取締役）とメディアファクトリーの武重さん。ともにリクルート出身

●任天堂アメリカの君島達巳社長（左）と談笑する伊藤あしゅらさん(ヒョウ柄の人ね)。中央は『烈火の剣』をつくった成広通さんと金田妙子さん。祝！FE米国初上陸

で、岩田さんは任天堂の新しいパートナーとして紹介したのだ（『ガイスト』の内容に関しては25ページを見てね）。

『バイオ』『ガイスト』と恐怖系のゲームが2本紹介されたところで、スクリーンには詩情あふれる『FFクリスタル クロニクル』の映像が。岩田さんはスクウェア・エニックスとの関係も強固なものであるとアピールしていた。

そして、いよいよ宮本茂さんが登場。岩田さんは宮本さんを「任天堂勤続26年目」と紹介し、世界的なクリエイターがステージに姿を見せると、会場は沸きに沸いたのだった。

最初は英語でスピーチしていた宮本さんだけど、今回も途中から通訳さんの助けを借りていた。でも、この人の人気はホントにスゴイ

壇上にあがった宮本さんは「長年の友人」というウィル・ライトさんを紹介。「2000年にPCソフトの中でもっとも売れた『シムス』をつくって、未だに僕なんかとつきあってくれるので感謝してます」と挨拶し、来場者を笑わせていた。

対するライトさんも、キューブ版とGBアドバンス版の『シムス』を開発中

ウィル・ライトさんは、宮本さんと同じく、ゲームの殿堂入りを果たした有名なクリエイターなのだ（写真左）。

であることを明らかにし、それぞれが独立して遊べるだけでなく、コネクティビティで新しい遊びが体験できることをアピールしていた。

お次は、世界で最も巨大なゲームソフト会社、E A の社長が登場。ただしビデオでの出演で、EAがキューブに向けて多彩なラインナップを用意してることを訴え、ここでコラボレーションに関する説明はひとまず終了。テーマは「コネクティビティ」へ移っていった。

コネクティビティ続々

宮本さんの合図とともにスクリーンに映し出されたのは、GC版『ゼルダの伝説 4つの剣』だった。すでに発売中のGBA版『4つの剣』はプレイヤーの数だけカートリッジをもっていないと遊べなかったが、今度はゲームキューブの光ディスクが1枚あれば4人で遊べるうえに、1人プレイもOK。さらにキューブの能力を使えるので、敵やルピーが信じられないくらいにいっぱい出てきていたのだ。

『風のタクト』のときのような独得の煙の演出も、キューブの能力を使えばバッチリ。たくさんの敵が出てきたときはビックリ

続けて宮本さんは「僕の好きなゲームは『パックマン』。それでこっそりつくっちゃったんですけど、ナムコさんの承認を得てないので、すごい人に来てもらいました」と語り、壇上には『パックマン』の生みの親である、ナムコの岩谷徹さんが登場。

そこで宮本さんは、『パックマン』で勝負して、宮本さんが勝てば任天堂製の『パックマン』を承認してもらうよう、岩谷さんに提案。先に登場していたライトさんとハリソンさんも加わり、許諾権を賭けたバトルがはじまったのだ。

パックマンのTシャツを着た、ナムコの岩谷徹さん。『パックマン』は当時、1年3ヶ月で制作したんだとか

『パックマン』の勝負はかなり白熱したものに。しかし、スタート画面にはNAMCOの文字に並んでしっかりNintendoとクレジットされていたのに苦笑い。『パックマン』で遊べる日は近いかも

『パックマン』の勝負の結果は、ハリソンさんの勝ち。そこで宮本さんは「任天堂が勝ったからいいでしょ？」ということで、岩谷さんから強引に許諾を得たのだった。

さらに、宮本さんは「ナムコさんとのコラボレーションで、『ソウルキャリバーII』を出して、来年は『スターフォックス』で、その間に『パックマン』を出したい」とコメント。『フォックス』の発売が来年にのびたことを知ったファンは、少しため息をついていたのだった。

小島秀夫監督登場！

そして発表会はいよいよ終盤に。そこで紹介されたのは、GC版『メタルギアソリッド ザ ツインスネーク』を開発中の小島秀夫監督だった。

来場者からとても大きな拍手で迎えられながら、ステージにあがった小島監督は、「僕はこの業界に入って17年になるんですが、いまもゲームをつくれてるのも、宮本さんのおかげです。僕は20年前に『マリオ』に出会って、いまの僕があると思います。それで17年間ゲームをつくってきて、不幸なことに任天堂さんのハードでつくることができなかったので、今回の宮本さんとのコラボレーションは非常に興奮してます」と語った。

ゲーム業界の両雄が並び立つ。E3に行くと、ゲームクリエイターが多くの人に尊敬されてることがよくわかるのだ

小島監督の挨拶の後、スクリーンに流されたのは、GC版『メタルギアソリッド』のプロモーション映像。まるで新作映画の紹介ビデオのような映像に、来場者はしっかりと見入っていた。

小島監督の作品らしく、とてもかっこよかった『メタルギアソリッド』の映像。監督への単独インタビューは21ページに載ってます

そして最後のゲストとして登場したのは、『エターナルダークネス』をつくったシリコンナイツのデニス・ダイアックさん。今回、『メタルギアソリッド』でコラボレーションをやることになったダイアックさんは、「宮本さんと仕事をさせていただくのはアリストテレス

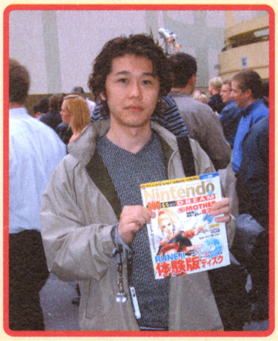
発表会ドキュメント

ハミダシE3

パーティーには豪華な料理がつきものだが、この任天堂のパーティもかなりのもの。サラダ、肉料理、パスタ、デザート、そしてアルコール類と、一通りのフルコースがバイキング形式で楽しめ、3時間以上開かれたパーティで料理が絶えず用意されていたことにビックリ！ 数百人の招待客の舌を楽しませるためにどのくらいの量を用意したんでしょうか？

●『マリオゴルフ』をひっさげてアメリカにやってきた、キャメロットの高橋秀五さん。お兄さんが写っていないのは、エライ人とお話中だったため。1人だとちょっと寂しい

●スキップの西健一さん（左）と、任天堂情報開発本部の田邊賢輔さん。西さんは『ギフトピア』と『ちびロボ！』の2タイトルをE3で出展していたのだ



●『ルーンII』のプロデューサー谷口篤士さん。世界初！（しつこい）のGCソフト体験版がついたニンドリをいつも持ち歩いているそうです（ウソ）

●E3では新作を何タイトルも発表したソニックチームの中裕司さん（左）と、『F-ZERO GX/AX』をアメリカで初出展したAVの名越稔洋さん

と仕事をするようなもの。小島さんと仕事をするのはソクラテスと仕事をするようなものでありまして、たいへんエキサイティングなプロジェクトです。そのようなエキサイティングな体験はプレイヤーにもしていただけると思っていますが、それ以上に重要なことは3者の関係がさらに強化されていくということです」と語り、今後も新しい展開があることが予感させられたのだった。

がっちり握手する小島監督、ダイアックさん、宮本さん。東京、京都、トロント（カナダ）のコラボレーションははじまったばかり

GCの後継機を発表！

再び岩田さんが登場。「任天堂のパワーをお見せしたい」というコメントとともに、ソフトラッシュの映像がスクリーンに映し出された。そこでは、『1080°』や日本での発売が「？」な『GBアドバンスウォーズ2』など、期待作の映像が次々に流されたのだが、最も大きな歓声に包まれたのが、『メトロイドプライム2』の映像が登場したとき。とくにアメリカ人の来場者たちは待ってましたとばかりに奇声をあげていた。

岩田さん締めくくりの言葉として「任天堂は今回のE3に勢いをもってやってきました。今年、この先も勢いをもってやっていきます。任天堂は後退しません！」と、今回の発表会のテーマである「play it FORWARD」について力強く説明し、最後の最後で驚くコメントを発表した。

「ゲームキューブの後継機はすでに開発段階に入っています。そしてこの次は、競合他社に先行を許すことは決してありません。任天堂は任天堂らしくやっていきます。そして成功します」

PS2の次世代機が発売されるのは2005年とウワサされている。任天堂は同じ時期にキューブの後継機をぶつけようとしているのか…。何とも言えない余韻を残しつつ、およそ1時間の発表会は閉幕し、質疑応答の時間に入っていったのだった。

質疑応答の席には宮本さんの姿はなし。岩田さんとハリソンさんが、あらかじめ提出された質問に答えていた

「COMING SOON(もうすぐ登場)」の後に、『メトロイドプライム2』の映像が。それはみんな喜びます

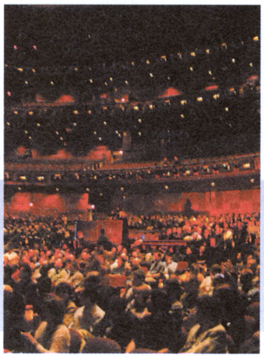
おまけ画像。これ、会場の後ろにあったスクリーンなんだけど、欧米の発表会ではセリフが写しだされ、登壇者はそれを読む仕組みになっている

任天堂 流通関係者向け発表会 ミニレポート

2003年5月13日
コダックシアター

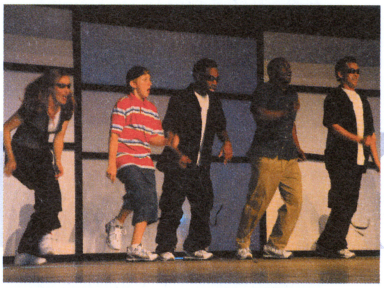
マスコミ向けの発表会が終わった4時間後、会場をアカデミー賞の授賞式でも有名な、コダックシアターに移して、流通関係者向けの発表会も開かれたのだ。ここでは、その模様をちょっぴりご紹介！

マスコミ向け発表会が行われた同日の夕方4時半から開かれた、流通向け発表会。発表内容はほとんど同じだったのだけど、会場の雰囲気と演出の方法が大きく違っていたのにはビックリ。


オペラ劇場のように、客席が何層にもなっているコダックシアター。左のような小さな写真だと、スゴイ雰囲気が伝わりにくいかもしれない。ごめん

会場となった「コダックシアター」は何度も書いてるように、アカデミー賞の授賞式が開かれる場所。もう「豪華絢爛」という形容しか思いつかないほど、ゴージャスな会場だったのだ。

また演出もこっていて、メディア向けの発表会は、しっかり説明する傾向があったのに対し、流通向けでは、楽しさを前面に押し出し、最初はラップ調のミュージカルっぽい雰囲気でスタート。


歌詞に「任天堂の製品をもってれば楽しいよ」って感じになっていて、リズムのよさに思わず体が揺れてしまうほどの楽しさだった

後は、岩田さんがスピーチしたり、宮本さんが『パックマン』で勝負したりと、演出はほとんど同じだったものの、いくつかの違いも。

たとえば映像のなかに『ドンキー』のキューブ版らしきシーンが一瞬流れたり、三上さんのビデオのシーンでは、通訳の声が入らなくて、日本語の声だけがそのまま流されるというハプニングもあったのだ。宮本さんが後でしっかりフォローしていたけどね。

三上さんの映像のあと、宮本さんはしっかりフォロー。でも『キラー7』のポーズが逆になっていたのだ(笑)

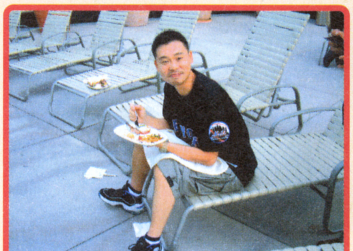
ハミダシE3

任天堂ブースに1台だけ置いてあった『F-ZERO AC』の筐体に、宮本さんがチャレンジ。もちろん開館中にそんなことをすると、すごい数の人が集まってしまうので、早朝にプレイ。初めてのトライにも関わらず、なんと1位に。その場にいた関係者は「やっぱり、宮本さんって、ゲームするのもうまいんやね〜」と感心していました。

●ご存じ、ハル研究所の桜井政博さん。『カービィのエアライド』の発売日も決定し、会場でコメントをもらうつもりが1度会ったきりで、その後は会えず。逃げたな

●美女の隣でご満悦なのが『風のタクト』のディレクター・青沼英二さん。今後は『ゼルダ』シリーズ全体をみていくような仕事になるんだとか

●パーティ会場の隅っこでお食事中の、ロックマンの生みの親・稲船敬二さん。E3会場ではロックマンの着ぐるみがかなり目立ってたのだ



●ハル研究所を率いる谷村正仁社長。『カービィ』以外の新作にも期待したいところなんだけど…

●パーティの出席者に配られたガラス製のキーホルダー。カラフルに点滅するようになっていて、中央にはNintendoのロゴが

辛口ゲームアナリスト

平林久和さんは任天堂発表会をどう見たか？

舌鋒するどい評論でおなじみの平林久和さんにE3会場で会ったのだ。さっそく感想を聞いてみたぞ。

任天堂発表会の会場で、僕はたまたまなんですけど、証券マンの人たちと一緒にいたんです。その人たちは「任天堂がこれから儲かるか？」という観点で見ているわけです。それとは別に、普通のユーザーのような…、業界出身者っぽい人も一緒にいたんですけど、その人は「任天堂の商品を買いたいか？」という観点で見てるわけです。

「儲かるか」「買いたいか」という2つの違った観点で、任天堂の発表会を見た場合、「そんなにいいものではなかったな」と、僕は正直思います。もし、「ゲームとはこうであらねばならない」ということを司ってる神様のような存在があるんだとすれば、任天堂は例によって、その神様にプレゼンテーションをしてしまったわけです。

「ゲームの道徳とはこうであらねばならない」「ゲームが売れてないからといって、やってはならないことがある」というようなことを、投資家ではなく、ユーザーでもなく、任天堂は神様に向かってプレゼンテーションして、その結果、ゲームの神様は認めたんだろうなと、僕は見てました。

『パックマン』をあのようなカタチで出したのは、宮本さんがよく言われる言葉ですが「正しいんです」。僕も正しい答えだなあと思ったんです。でも、正しい答えは、儲かる商品じゃないし、たくさんのユーザーがやりたい商品でもない。

「儲かる」「やりたい」「正しい」という3つの軸があるとします。「正しい」では満点をとったと思いますよ。けど、投資家やサードパーティの人たちに、「儲かりそうですか？」と聞くと、返ってきた答えは「任天堂は好きだけれども、乗るわけにはいかない」。その「好きだけど…」というのは「正しい」メッセージが伝わってるからこそ発せられた言葉なのかもしれない。だけど、自分たちの財布のなかにあるお金をかけるかというと、それは発表会を見るかぎりなかったんだと思います。

あと、発表会で気になったことがもうひとつあります。任天堂には、たくさんのゲームキューブを売らなければいけないという目標があって、それは高い年齢層に売ることで達成できるだろうと。子供は任天堂のお客様ですよね。で、どちらかと言うと大学生や若い社会人…25歳くらいの人に弱くて、そこをソニーにとられているので、その層を取りにいきたいというのは、設計図そのものにムリがあると思います。

任天堂は『バイオハザード』や『メタルギアソリッド』のようなソフトを持ち出してきたわけですが、そのようなソフトがあることで、それなりにユーザーは増えるんでしょうけど、高い年齢層はそれほどとれないと思います。高い年齢層を集めるのって、あのようなヘビーなゲームではなく、もっと明るくってカンタンなもののほうが、スッと入ってくるのかなあと考えているんです。

いま、どんなソフトが求められるかというと、ユーザー層の山が2つあるゲームのほうが、最終的には本数が出るんです。僕はこれを「双山理論」と呼んでいるんですが、若いおたくのような人も買うけど、30歳以上の昔からゲームをやってる人も買いましたという、双山の層を足し算したほうが、ひと山でたくさんの層を取りにいくよりも数字がよかったりするんですね。

任天堂は、どこからその双山をもってくるか…？ ファミコンが出て20年たったいま、当時15歳だった少年たちは35歳の大人になってるわけです。その人たちはゲームに対して抵抗感があるどころか、ゲームの大フリークで、いまや30代の父親になってるわけです。だから、任天堂がゲームをたくさん売ろうとするのであれば、30代とその子どもたちの小学生たちの双山に絞ることが大切で、20代前半の層は狙うべきではないと思います。実際、そのようなことは『どうぶつの森』で実現できてるわけですから、同じような傾向のソフトを任天堂はつくっていけばいいと思っているんですね。

EDITOR'S VOICE

ニンドリ取材班のE3後記

アメリカに来る前から、事前に情報を知りすぎていたのかもしれない。『マリオカート』の2人乗りや『フォックス』のバトル対戦などなど。それらの情報は任天堂から公式に出されており、ボクらは予習をした状態でE3の取材に乗り込んだ。

だから、発表会ではサプライズをほとんど感じられなかった。『パックマン』に関しても、本当は隠し玉であったはずなのに、なぜかネット上では直前に情報が流されて、既成事実になっていたのだ。

でも、任天堂ブースでは任天堂が目指す1歩先の世界が垣間見えたように思う。E3会場では派手な演出のゲームがはびこり、プレイする前から満腹感を覚えるなかで、たとえば『4つの剣』のようなゲームは「何度もプレイしてみたい」という気にさせられたのだ。

満腹の王様に対する1つ解答が任天堂ブースにあったのだと思う。

サオヘン

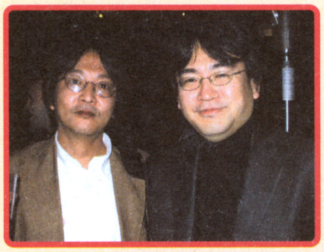
⬆ニンドリ取材班が泊まったホテルには、N64のコントローラがテレビについていて、『マリオカート64』などが遊べるようになっていた(もちろん有料)

⬇ルームキーには任天堂の広告が

ハミダシE3

ニンドリ取材班の帰国便は、ヒョウ柄のスーツに、ヒョウ柄のカバンを2つかかえた、伊藤あしゅらさんといっしょ。ラッキーと思ったところ、戦争&テロの影響で、出国審査が異常に厳しくフィルム1本1本チェックされる始末。さらに、部品の故障とかで、飛行機はなかなか飛び立たず、3時間も離陸が遅れ（その間カンヅメ状態）、成田に着いたときはへろへろになってました。

●『フォックス64』のロゴ入りの、いまやレトロな感じのポロシャツを着た、任天堂の今村孝矢さん。会場でも人気者でした



●任天堂の岩田聡社長とサオヘンのムフフな写真。直接向き合ってお話をするのは、社長就任後初めて。今度はインタビューでニンドリに登場してください！

●夜景をバックに、GBアドバンスSPのデザイナー・杉野憲一さん（任天堂・技術開発部）。「ヒョウ柄のSPは出ないの？」と聞いたところ、「それはないです」

●サオヘンのムフフな写真、その2。右は猿楽庁の橋本長官、中央はもちろん宮本茂さん。アメリカでも宮本ファンは多く、お話している間も、いろんな人がやってきて何度も「シャシン、イイデスカ？」とおねだりされていたのだ

MOTHER® 1+2

GBアドバンス	
タイトル	MOTHER1+2
発売元	任天堂
発売日	6月20日
価格	4800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人

名作復活まであと13日! ストーリー&システム完全チェック

ついに『MOTHER1+2』発売まであと2週間! 今回は発売直前特集として、『MOTHER』『MOTHER2』のストーリー、キャラクタ、システム等をまとめて紹介。予習はこれでバッチリだ!

『MOTHER』ストーリー紹介

不思議な現象から家族を守るため少年はひとり旅立つ

1900年代のはじめのことです。アメリカの田舎町に黒雲のような影が落ち、ひと組の夫婦が行方不明になりました。夫の名はジョージ。妻の名はマリア。

人々は嘆き悲しみましたが、神に祈る以外にできることはありませんでした。その願いが通じたのか、2年ほどしてひょっこりとジョージが家に戻ってきました。しかし、どこへ行っていたのか何をしていたのかについては誰にも話そうとしませんでした。不思議な研究に没頭するジョージの姿を見て、いろいろな噂が飛び交いました。

しかし、いつしか時が過ぎ、人々の口に噂がのぼることもなくなりました。ただ、人々が忘れていないのは、妻のマリアがとうとう帰ってこなかったことです……。

そして、1988年。

大変だ! 大変だ!

なにが大変かって? ミニーの部屋では電気スタンドがガタガタ動きまわっているし、ミミーの部屋では人形がクルクル飛び回っているんだから。これ以上大変なことがあるかい?

まだちいさな妹たちを守ることはぼくの役割だろう? そういうぼくだって12歳の子供だけど、ウチには男はぼく一人。3人のレディを守らなければならないんだ。そうそう、ママはどこにいったんだろう?

ふー。なんとかウチの中も静かになった。おろおろしていたママもおちついている。そうだ! パパに電話しよう。

「それはラップ現象だ。ひいおじいさんが超能力(PSI)の研究をしていたはずだ。物置を探せば何かわかるかもしれない」

やっぱりパパはたのもしいや。だけど少しドジなのは、物置をどこに置いたか忘れてたってこと。でも、ぼくにはすぐわかった。

物置の中にはひいおじいさんの日記とか、けっこう役に立ちそうなものがあった。えっ!? 何に役立つかって?

ぼくは決心したんだ。ぼくの力でこの不思議な世界の原因をつきとめて、ママとミニーとミミーを守るんだってね。

昔と今がからみあう物語。過去の出来事は、現在にどう関係してくるのか…。

おともだち(ロイド)

勉強は得意だけど運動は苦手?

↑ちょっぴり弱虫だけど、すごく頭がいい男の子。複雑な機械でも使いこなせるぞ

もうひとりのおともだち(テディ)

見た目は怖いけど頼もしい味方

➡他の3人とは年も身長も離れているおにいさん。怖い感じだけど戦いは得意そうだ

ぼく

不思議な力を持つ12歳の少年

↑マザーズデイの町に住む平凡な少年。不思議な力(PSI)を使うことができる

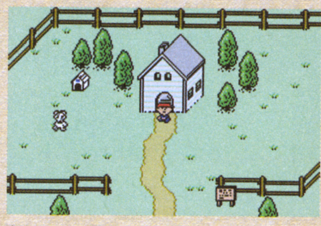
女の子(アナ)

主人公よりはるかに強い力を秘めた少女

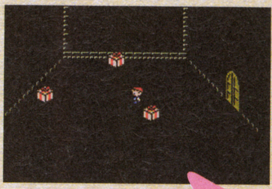
↑強力なPSIの力を持っているらしい女の子。どこかの町で主人公を待ち続けている

-STORY-みどころ ひいおじいさんの研究が物語のカギ?

1900年代に起きた奇妙な行方不明事件…。どうやらこの事件は、主人公の家を襲ったラップ現象と関係がありそうだ。過去の不吉な出来事が、今また繰り返されようとしているのだろうか。ここで気になるのが、ひいおじいさんが研究していたという「PSI」。主人公も持っている、この不思議な力の正体は? そして、ひいおじいさんの日記に書かれていた内容とは?



↑冒険はマイホームから始まる。最初はひとりぼっちだけど、勇気を出して道を踏み出そう



⬅地下室で見つけた日記は重要アイテムになりそう

『MOTHER』情報は40ページから!

©2003 Nintendo 【マザー】©1989 SHIGESATO ITOI/Nintendo Program:©2003 Nintendo
【マザー2】©1994 Nintendo/APE inc.Scenario:©1994 SHIGESATO ITOI Program:©2003 Nintendo

『MOTHER2　ギーグの逆襲』ストーリー紹介

裏山の隕石から始まったとんでもない大冒険!!

MOTHER2の舞台は199X年の地球です。主人公の少年、ネスが住んでいるのは、イーグルランドの緑豊かな町オネット。ありふれた田舎町だったオネットの新聞にも、近ごろは大都市の新聞で見かけるものと同じような事件や事故の記事が載るようになりました。

……そんなある日の夜、ネスは今まで聞いたこともないような轟音とパトカーのサイレンに起こされました。
ネスの家の裏山に巨大な隕石が落下したのです。
好奇心の強いネスは、いてもたってもいられなくなり、隕石の落下現場を見に行くことにしました。

バリケードをはりめぐらせた警察官に追いかえされたネスは、しぶしぶ家にもどり、まだ自分のぬくもりがのこるベッドにもぐりこみました。

「明日はかならずあの場所に行くんだ……」
ウトウトしていたネスの目を再び覚ましたのは大きなノックの音。
行方不明になった弟のピッキーを探してくれと、となりに住むポーキーがたのみにきたのです。

警官の姿も見えなくなった深夜、ネスとポーキーはピッキーを見つけることができました。
しかし、彼らが見つけたのはピッキーだけではなく……。
それは地球上の生物ではありませんでした。ネスは彼から大変なことを知らされます。
「えっ、ぼくが人類の運命を担っている子供なんだって!?」

…町を揺るがした隕石が、ネスの運命をも大きく動かすことになる！？

ともだち②（ジェフ）

メカに強い天才科学者の息子

↑いかにも秀才といった雰囲気の彼は、有名な科学者の息子。手先も器用でメカに強い

ともだち③（プー）

神秘の国からきた文武両道の達人

↑オリエンタルな服装の彼は、ランマという国の王子様。腕もそうとう立つらしいぞ

ぼく（ネス）

人類の運命を担う使命を持つ少年

↑ひょんなことから自分が重大な使命を持っていることを知る。行く手には何が待つ？

ともだち①（ポーラ）

町で有名な超能力少女

↑不思議な力を持った女の子。テレビ局の取材も来るほど町では有名みたい

-STORY- みどころ　敵は宇宙からの侵略者なのか？

突然落ちてきた巨大な隕石、そして裏山で出会った地球外の生物…。どうやら物語に「宇宙人」がからんでくるのは間違いないらしい！？　平和なオネットの町で事件や事故が相次いでいるのも、宇宙人のしわざなのだろうか？　ネスの隣人、ポーキーとピッキーの兄弟も、ストーリーに関係する？

➡隕石から立ち上る光…これはいったい！？

この2人も活躍？

ポーキー
➡ある意味今回の事件の発端ともいえる、ちょっと迷惑なヤツ

ピッキー
⬅迷子になっていたポーキーの弟。無事に助け出されたみたいだけど…

『MOTHER2』情報は42ページから！

新旧情報まとめて紹介

『MOTHER』『MOTHER2』から『MOTHER1+2』 こう変わった！

FC版、SFC版の作品のリメイクとなる『MOTHER1+2』だが、移植するに当たっていろいろと変更が加えられている。その中から代表的なものを紹介。

『MOTHER』にダッシュ機能追加

1作目の『MOTHER』でのみ、Rボタンを押しながら移動することでダッシュができるようになった。これでゲームのテンポがぐっと上がっているのだ。

左手だけで操作できる

「はなす」や「チェック」の操作が行える「べんりボタン」がLボタンに追加されている。セレクトボタンはBボタンと同じように使えるため、左手だけでGBAを持ちながらプレイできるぞ。

画面の比率とサウンドが変化

発売機種が変わったことにより、当然ながら画面の比率がGBAサイズに変更されている。前作を知っている人は最初はちょっと違和感があるかも。また、サウンドの音質もやや違いがあるようだ。音楽を楽しむためにも、ヘッドホンの使用をお勧めするぞ。

⬅見た目の印象はほとんど変わらない

スリープ機能搭載

最近のGBAソフトではお馴染みとなったスリープ機能ももちろん搭載。電車の中などでちょっと中断したいときに便利な機能だ。

エンディングに変化が？

1作目『MOTHER』のエンディングが変化しているらしい。FC版をクリアしたことのある人なら、どこが変わったか判るかな？

他にもいろいろ変更点が…？

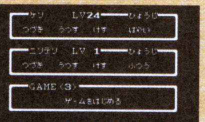
徹底紹介① MOTHER®

RPGといえば剣と魔法のファンタジーが主流だった1989年、ファミコンで発売された『MOTHER』。現代アメリカを舞台にしたこの作品は、新鮮な驚きと共にユーザーに迎え入れられたのだ。

『MOTHER』の基本をひと足先にマニュアル方式で紹介

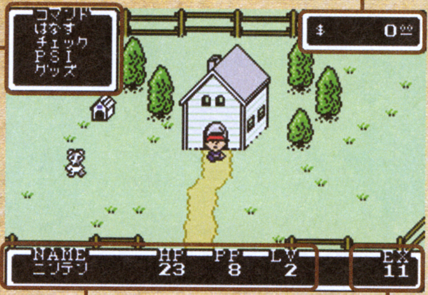
『MOTHER1+2』では、まずどちらのタイトルをプレイするか選択する画面が出る。ここで『MOTHER』を選ぶと改めてタイトル画面が表示され、本編が始まるのだ。最初から冒険を始める場合は、まず主人公たち4人の名前と、好きな「こんだて」を入力する画面になる。ちなみに主人公以外の3人の名前は、最初は「アナ」「ロイド」「テディ」と入力されているのだ。

←1作目と2作目、どちらからでも遊ぶことができるのだ



←セーブデータは、それぞれ最大3つまで保存しておける

●フィールド画面の見かた



所持金 通貨単位は「ドル」。敵を倒すだけではお金は増えないぞ。

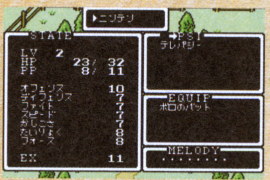
コマンド 基本的なコマンドはこの4つ。「はなす」は正面にいる人に話しかけるコマンド、「チェック」は正面のものを調べるコマンド。これら2つはLボタン（べんりボタン）で代用することができる。

ステータス 左からキャラの名前、残りの体力、残りのサイパワー、現在のレベルを表す。

EX 経験値。ステータス変化もここに表示される。

●ステータス画面の見かた

フィールド上でBボタンを押すことでステータス画面になる。仲間たちの強さと使えるPSI、装備品、集めたメロディを確認することができる。

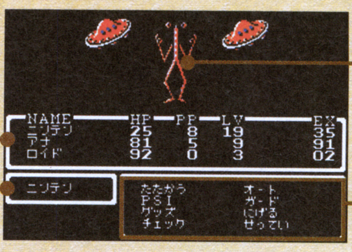


←画面はいたってシンプルな構成だ

オーソドックスな戦闘システム

フィールドを歩いていると、一定の確率で敵との戦闘に突入する。バトルはターンごとに仲間の「たたかう」や「PSI」などのコマンドを選んで行動を決める、ごくシンプルなシステム。敵を倒せば経験値やアイテムが手に入るほか、パパがキャッシュディスペンサーにお金を振り込んでくれるぞ。

●バトル画面の見かた



味方ステータス

敵キャラクタ

コマンドを選ぶ人

戦闘コマンド

●たたかう…装備している武器で敵を攻撃する。●PSI…超能力を使って攻撃や回復を行う。●グッズ…いろいろなアイテムを使う。●チェック…敵のデータを調べる。●オート…自動でコマンドを選ぶオート・モードになる。●ガード…敵の攻撃を防御する。●にげる…その戦闘から逃げだす。●せってい…文字の表示速度を変更できる。

●主人公たちのとくいワザ

ぼく バットを武器に敵と戦う。回復や補助のPSIも使える万能選手だ。

アナ PKファイアーなど攻撃系を中心に、あらゆる系統のPSIを使いこなす。

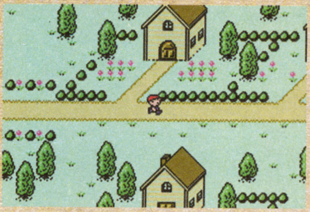
ロイド 光線銃などの特別な道具が使える。そのかわりPSIは持っていない。

テディ ナイフなどの本格的な武器を使う肉体派。PSIは使えないが心強い戦力。

身近な町が冒険の舞台となる

物語の始まりとなるのは、町外れにある主人公のマイホーム。まずはここからいちばん近い町、マザーズデイに向かうことになる。

マザーズデイは大都会ではないが、周囲に「カナリア村」や「動物園」など、自然を活かした施設があるのどかな町だ。だが、ラップ現象に見舞われた主人公の家と同様、マザーズデイのあちこちでもおかしな事件がいろいろと発生しているようだ。原因はいったいなんなのだろう？



←平和そうな町でも、いろいろな事件が起きているぞ

↓ファンタジーな雰囲気の世界に迷い込んだ？

WORLD OF MOTHER

現代アメリカの生活をRPGに持ち込んだ『MOTHER』

『MOTHER』シリーズの特徴の1つは、「現代」を舞台にしていること。身近なこの世界の見慣れた建物や道具、生き物たちが、それぞれダンジョンやアイテム、モンスターとして登場するという点が、ファンタジーRPGに慣れていた当時のユーザーに衝撃をもたらしてくれたのだ。その基本設定の面白さは、現代が舞台のRPGが珍しくない現在でも色あせてはいない。

▶▶▶ 冒険を手助けする施設・人たちもユニーク

『MOTHER』の町には役に立つ施設がたくさんある。スポーツ用品や薬を売るデパート、ケガや病気を診察してくれる病院、妙な状態を治してくれるヒーラー、食べ物を販売するバーガーショップなど…。また、家で好物の料理を作ってくれるママ、荷物を預かってくれる妹、冒険の記録をしてくれるパパたちなど、主人公の家族も陰ながらサポートしてくれるのだ。

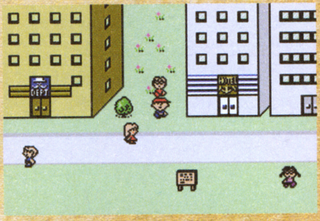
➡ヒーラーの家はどこにある？

セーブするときはパパに電話

電話を使ってパパと話せば、データのセーブをしてくれるほか、振り込んでくれたお金の額や、LVアップに必要な経験値を教えてくれる。

治療をしてくれるヒーラーさん

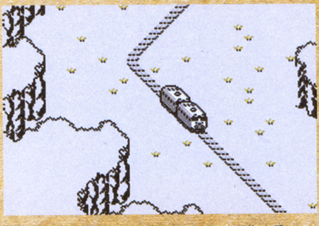
医学では治らないようなおかしな状態を治してくれる"ヒーラー"さん。ヒーラーとは、いわゆる「気」の力で治療を行う人のこと。「信じようが信じまいが」…君は信じる？


⬆デパートやホテルなどが並ぶ町並み

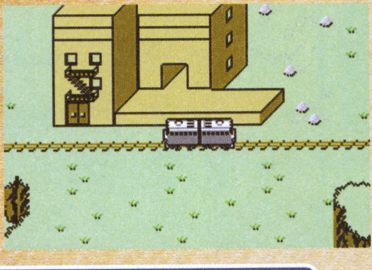
▶▶▶ 町から町への移動は鉄道で

いくら舞台が現代だからといえ、車を運転できない主人公たちの移動手段の基本はやっぱり徒歩。『1+2』ではダッシュ機能が加わったとはいえ、となりの町まで歩いていくのはやっぱり遠い。そんなときには電車を利用しよう。歩くよりも断然早いし、旅行気分を満喫することもできるぞ。

電車に乗って快適な旅を


⬆電車に乗れば次の町までスイスイ進める

⬇駅から次の町に向けて出発！ どんな出会いが待っているのだろう？



▶▶▶ 身近な道具も大切な冒険アイテム

家にあるバットやフライパンだって、武器として立派に役立つアイテムのひとつ。これらを買うときに使うお金だって、キャッシュカードがなければ引き出すことができないのだ。

キャッシュカード

➡お金を引き出したり、預けたりするのに必要。管理はきちんとしよう

フライパン

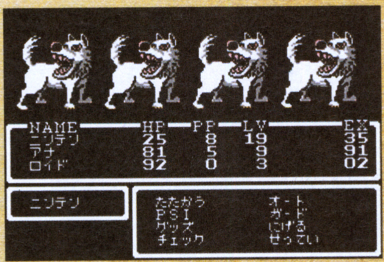
⬅見た目は普通のフライパンでも、使い方によっては立派な武器になるぞ

ぜんそくスプレー

⬅ぜんそくの発作が起きて困ったときはこれ。排気ガスには気をつけよう

行く手をはばむ敵には勇気とPSI（超能力）で立ち向かえ

冒険の旅には危険が付きもの。事件の謎を解くためにも、敵との戦闘は避けられない。バトルでは、主人公とアナが使える不思議な力「PSI」をいかに使うかがカギとなる。様々な効果を持つPSIに加えて、ロイドの使うサポートアイテムや、テディの強力な肉弾攻撃など、仲間たちの個性をうまく活かせば、どのような強敵と出会ってもきっと勝てるはずだ。



仲間たちと力を合わせて戦おう！

⬅敵モンスターは、主人公たちよりも大勢でグループを組んで襲ってくることもあるぞ。みんなで協力しながら敵の群れに立ち向かおう

主人公たちの使う「PSI」とは？

ファンタジーRPGにおける「魔法」の代わりをするのが、『MOTHER』のPSI（＝超能力）だ。HPを回復させたり、敵を眠らせたりといった効果のほかにも、人の心を読める「テレパシー」など超能力らしい超能力もある。ちなみに攻撃系PSI「PKファイアーα」などの「PK」とは、PSIの中でもいわゆる「念力」のことを指す言葉だ。

▶▶▶ 人やモノ、動物たちが操られている？

いつもは優しい町の人たちやおとなしい動物、動くはずのないモノまでもが、悪意を持って襲いかかってくる。やはりこれも、世界中で起きている不思議な現象が原因のようなのだが…。

⬅無人のはずの車やトラックも敵として登場するのだ

おじさん

➡スキを持って襲いかかってくる近所のおじさん。並のモンスターよりも怖いかもしれない？

ワニ

⬆普段なら動物園でおとなしくしているはずのワニも、暴れだしてオリから逃げてしまった

カッチュウ

⬅甲冑（かっちゅう）とは西洋の騎士のよろいのこと。中身がからっぽのはずなのに、意思を持って動いているのだ

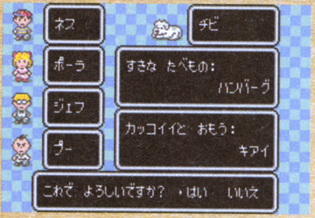
徹底紹介②

MOTHER2 ギーグの逆襲

1994年にスーパーファミコンで発売された『MOTHER2 ギーグの逆襲』。個性的なセリフ回し、味のあるキャラクタ、名曲ぞろいのサウンドなど、前作の持ち味をさらに強めた作品となっている。

こちらから先にプレイも可能！『MOTHER2』先取りマニュアル

『MOTHER』の続編となる本作だが、『MOTHER』をクリアする前にこちらからプレイすることも当然可能だ。ゲーム最初の名前登録画面では、主人公たち4人の名前、好きな食べ物のほかにも、飼い犬の名前や「カッコイイと思うもの」などの名前を決めることができる。すべて入力し終えたら、いよいよ冒険の始まりだ。



↑「おまかせでいい」を選ぶと、あらかじめ用意された単語が出てくるのだ。中には思わずクスリとしてしまう名前もあったりする

●フィールド画面の見かた

所持金 前作と同じく、通貨単位はドル。キャッシュカードで引き出そう。

コマンド
前作は4つだったコマンドが6つに増えている。「そうび」コマンドが加わったことにより、武器や防具の付けはずしが楽になった。「つよさ」コマンドで見られるステータス画面も、次のレベルまでに必要な経験値が表示されるなど、よりわかりやすくなっている。

HPメーター 現在の残りHPとPPが表示される場所。ステータス異常のときはそれも表示。

●「つよさ」画面の見かた

各ステータスの説明
●オフェンス…攻撃の強さ。●ディフェンス…防御の強さ。●スピード…動きのすばやさ。●ガッツ…スマッシュヒットの出やすさなどに影響。●バイタリティ…最大HPに影響。●IQ…最大PPに影響。●ラック…運がいいと敵の攻撃を避けやすくなる。

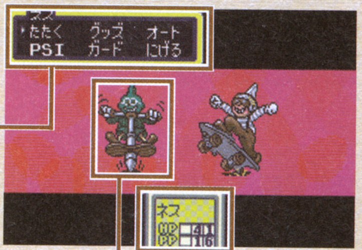
ここでAボタンを押すと、PSIの詳しい説明を教えてくれる。

進化をとげた戦闘システム

『MOTHER2』のバトルは、フィールド上にいるモンスターと接触することで戦闘画面に切り替わるシステムだ。敵と戦いたくないときは、障害物などを使って接触しないようにすれば戦闘を回避できるぞ。また、PSIを使える仲間が3人になったことで、新しい種類のPSIも増え、より戦略的な戦い方ができるようになった。アナログ的に減っていくHPメーターも特徴の1つで、メーターがゼロになる前に回復すれば気絶を防ぐことができる。

↑グラフィックや音楽もさらに進化している

●バトル画面の見かた



コマンド
戦闘コマンドは、仲間たちによって少しずつ異なる。全員がそれぞれの得意なワザを使い、力を合わせて戦えるようになっている。

敵キャラクタ
攻撃する相手を選ぶときには、点滅している敵を十字ボタンで動かして選択。大きな敵のうしろに小さな敵が隠れていることも！

HPメーター
ダメージを受けるとくるくる回転して数字が減っていく。回っている途中で戦闘が終わるとメーターも回転をストップする。

●主人公たちのとくいワザ

ネス 直接攻撃もPSIも得意。「オート」や「にげる」を選べるのもネスだけだ。

ポーラ 強力な攻撃系PSIが使えるほか、「いのる」というコマンドも持っている。

ジェフ 敵のステータスを調べる「チェック」が使える。メカの扱いもお手のもの。

プー 強力な各種PSIのほか、「へんしん」することもできる。直接攻撃も得意。

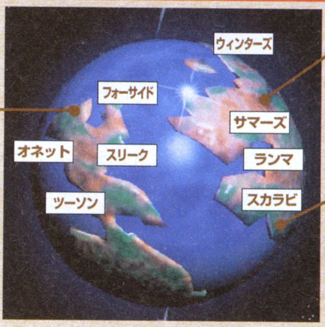
世界各地を駆け巡って冒険

前作の『MOTHER』では、動物園に墓場、廃工場などの「身近なスポット」が登場することが多かったが、『MOTHER2』では物語のスケールアップとともに、フィールドマップもワールドワイドに広がった。家の裏山から世界の秘境の果てまで、まさに世界中がネスたちの冒険の舞台なのだ。

←海沿いの町サマーズでバカンス気分を満喫！

←どせいさんたちとはどこで出会えるのだろう？

WORLD OF MOTHER2



イーグルランド
ネスの住むオネットをはじめ、多くの町や村、大都会が並び立つ国。内陸には大きな砂漠もある。ネスの旅はここから始まるのだ

フォギーランド
ジェフが暮らしている寮や、ビッグフットが住むというストーンヘンジがあるウィンターズはこの地域にある

チョンモ
プーの故郷、ランマがあるところだ。イーグルランド人にとって神秘の地域だけに、訪れるのは冒険の後半？

前作『MOTHER』から5年、システムも大幅パワーアップ！

『MOTHER2』では、主人公の住む国がアメリカからイーグルランドに変わってはいるものの、前作『MOTHER』にあった世界観はそのまま継承している。しかし前作から5年の年月の後に発売された『2』では、現実社会の進歩と同様、システムにもより便利で快適な要素が追加されているぞ。

▶▶▶ 電話1本でお届け！「デリバリーシステム」

前作では、パパにセーブしてもらえるだけだった電話だが、今作ではいろんなところにかけられるようになった。ネスのいるところまでグッズを預けたり届けてくれたりしてくれるエスカルゴ運送や、おいしいピザを届けてくれるマッハピザなどが利用できる。

エスカルゴ運送の荷物配送サービス

↑電話さえかければ、建物の中にいようが外にいようが配達員が来てくれる

ピザの宅配もOK

←電話注文でしか買えないマッハピザ。食べると満腹になってHP回復！　Lサイズのピザなら、パーティー全員の体力も回復できるぞ

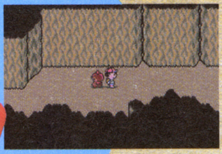
▶▶▶ アイテムもますます便利に！

武器にはバットやフライパン、体力の回復には食べ物と、アイテム1つとっても味がある『MOTHER』シリーズ。もちろん『2』にも様々なアイテムが登場する。一見して何に使うのかわからないようなアイテムを手に入れたときは、グッズコマンドの「せつめい」を見るといい。意外な使い道がわかるかもしれないぞ。

じゅしんでんわ

←ツーソンの町で誰かからもらえる電話。受信専用なのでこちらからかけることはできないが、連絡をとるのには便利そうだ

ぬいぐるみ



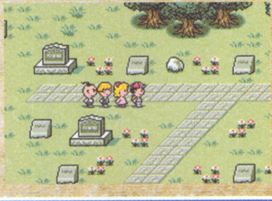
↑戦闘中、ネスたちの代わりに攻撃を受けてくれることもある

あなぬけネズミ

→洞窟の中で迷ってしまったときに使うと、入り口まで連れて行ってくれるかしこいネズミだ

見た目はポップでもスリリングな要素満載のバトル

どちらかというと戦闘がごく普通のRPGのものだった前作と比べ、『2』のバトルは実ににぎやか。バトルをよりスリリングに楽しめる新システムに加え、パターン豊富なBGMや背景アニメーションが華を添えている。



↑4人パーティーで力を合わせて戦おう！

▶▶▶『2』ならではの独特の戦闘システム

RPGでは単調になってしまいがちな戦闘だが、『2』ではHPメーターをアナログにすることで、リアルタイム式なバトルの緊張感を取り入れている。また、敵をマップ上に表示することで、フィールド移動にもアクション的な要素が加わっているのだ。

敵の姿はフィールドに表示

←フィールドでも敵がどんなヤツなのかだいたいわかる

敵のうしろを狙え！

フィールド上の敵と出会うとき、背中から触れば先制攻撃をすることができる。逆にネスたちが敵に背中から襲われた場合は、敵の先制攻撃になってしまう。

回転するドラム式HPメーター

↑HPがゼロになりそうなときは、ボタンを連打して戦闘メッセージを早送り！　なんて場面もあるのだ。気が抜けないぞ！

弱い敵は一瞬で倒せる

↑敵と出会った瞬間、バトルに入ることなく「YOU　WIN!」。経験値もちゃんと入るのだ

▶▶▶ ヘンテコだけど手ごわい！？　ユニークな敵キャラ

名前も外見も「個性的！」という言葉が本当に似合う、『MOTHER2』のモンスターたち。見た目だけでなく、攻撃方法も実に多彩だ。外見にだまされて油断していると、痛い目に会うことになるかも？

ランブーブ

→いい香りのする粉をばらまいて相手を眠らせる、植物系のモンスター

おんしらずなイヌ

←なんだかナマイキそうな顔をしたイヌ。あまり強くはなさそうだが？

アーマーガエル

←なにかをグルグル回してPPを奪う。堅いカラダを持っていそうだ

ドムーク・イージー

←どこから見ても宇宙人にしか見えない。様々なPSIを使いこなすらしい

マル・デ・タコ

→まるでタコのような姿の怪ロボット。スミの代わりにビームを発射！

ゲップー

←「史上最悪のモンスター」と名高い。名前がそのまま攻撃方法になる！？

SYSTEM

「アクション」と「謎解き」の2つのパートでプレイ

1

4

2

5

3

6

7

『DX』は、もととなるドリームキャスト版のグラフィックをクオリティアップ、おまけ要素の追加など大幅にパワーアップしたのだ!!

ソニックアドベンチャーDX デラックス™

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ソニックアドベンチャー デラックス
発売元	セガ
発売日	6月19日
価　格	6980円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	1ブロック
備　考	GBAケーブル対応

Original Game©SEGA ©SONICTEAM/SEGA,2003

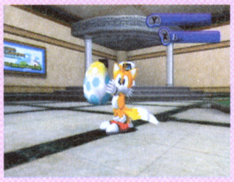
『DX』は、すでに発売されている『ソニックアドベンチャー2バトル』同様、謎解きの「アドベンチャーパート」とステージをクリアしていくアクション「アクションパート」を交互にプレイしていき、その間に挿入される「ムービーシーン」でストーリーを追っていくシステムになっている。

また、本作の主人公はソニックだが、プレイヤーとして使えるキャラは全部で6人（はじめはソニックだけだがゲーム進行により増えていく）おり、それぞれ違ったアクションやステージ構成、キャラクタごとの視点から見たストーリーが楽しめるようになっているぞ。

➡アイテム使って物語を進めていくあたりがまさに「アドベンチャー」といった感じ

GBAにつないで育成もできちゃう!? チャオ CHAO

シリーズのマスコットキャラ・チャオを育成できるモードもあるぞ。チャオは育成してかわいがるほか、アイテムがもらえるミニゲームに参加させることも可能。『DX』ではGBAにつないで遊ぶことができるようだが、その内容はどうなるのか？



⬅チャオはタマゴから育てていくのだ

⬆育成をする部屋にはGBAらしきオブジェが。GBAとの連動が期待できそう

キャラクタによってプレイ内容は大きく変化!!

ソニックの場合

⬅ステージクリアの目的など、キャラクタによって変化

⬅目的が違うので、当然することも変わってくるのだ

⬅同じ場面でも、キャラごとにムービーは変化するぞ

アクションパート　アドベンチャーパート　ムービーシーン

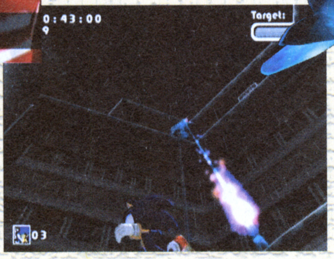
他キャラの場合

何度も成長しソニックたちの前に立ちはだかる敵 CHAOS カオス

ソニックが今回の冒険に旅立つ理由、それが「カオス」だ。チャオの突然変異体であるカオスは、カオスエメラルドを求めて行動する習性を持っていて、それをDr.エッグマンに利用され、ソニックたちと戦うことになる。カオスはカオスエメラルドを取り込むことで成長し、見るたびにパワーアップした姿でソニックたちの前に何度も現れるのだ。

元凶はやはり！ Dr.エッグマン!!

⬆シリーズでもはやおなじみのエッグマン。今回もカオスを使っての悪だくみでソニックたちを苦しめる



➡カオスは進化するたびに攻撃方法を変えてくるやっかいな敵なのだ

CHAOS0

カオスの初期段階。大きさもソニックと変わらない程度で、強さもそこそこ

CHAOS2

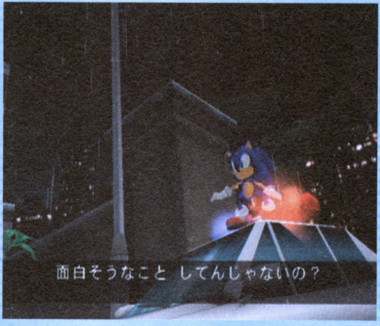
カオスエメラルドを取り込むと、体も大きく成長。腕も大きく太くなり、かなり強そうだ

ACTION
6人のキャラクタでまったく違う「アクション」と「プレイ内容」を楽しめる！

とにかくスピードで突っ切る足が自慢！
ソニック
SONIC THE HEDGEHOG

ソニックは「音速ハリネズミ」といわれるだけあって、スピード感あふれる走りが彼のアクションの命！
普通に走るだけでもそのスピードはかなりのものだが、攻撃+走りを兼ね備えたアクション「スピンダッシュ」なら、さらにそのスピードはアップ。攻撃はジャンプから自動的に敵に向かってアタックする「ホーミングアタック」など便利なものがあるぞ。

➡これはリングに向かって飛び、一気にダッシュできるアクション



⬆カオスに対するときも不敵な態度を見せる

フィールドを駆けるハイスピードアクション！

⬆ホーミングアタックは敵を逃さない、とっても便利な技なのだ

⬆カオスエメラルドはアクションステージをクリアして入手するのだ

目的！ カオスの成長を止めることがヒーローの使命

ソニックの目的はカオスの成長を阻止するため、成長のもととなるカオスエメラルドをDr.エッグマンより先に集めること。そのためステージクリア条件もカオスエメラルドを集めるというものが多くなってくるぞ。

エミー
AMY ROSE
女のコでもパワフル！ ピコピコハンマーでラブリーな攻撃

エミーは女の子ということもあって、足は少し遅め。でも、ハートが飛び出すピコピコハンマーを使っての攻撃は、見た目と違ってかなりパワフルなものなのだ。そのほかドラム缶に隠れて移動なんていうオチャメなところも見せてくれるぞ。

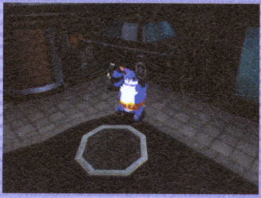
⬆ちょっと自分勝手なところもあるけど、けなげな面もあるのだ

ロボットから逃げ切れ！

目的！ 小鳥の仲間をさがす冒険へ！

エミーはDr.エッグマンの作ったロボットに追いかけられていた小鳥の仲間を助け出すため、事件に巻き込まれることになる。そのため、ステージクリア条件はロボットから逃げ切るというものがメインになるぞ。

ビッグ
BIG THE CAT
すごいパワーで何でも持ち上げる！



⬆こんな車でも、何事もなかったようにヒョイと持ち上げる

とてもおっとりした性格ながら、ビッグの巨体から繰り出されるパワーは相当なもの。重いものを苦もなく持ち上げる能力を持っているほか、趣味である釣りの腕前を披露してくれることもしばしばだ。

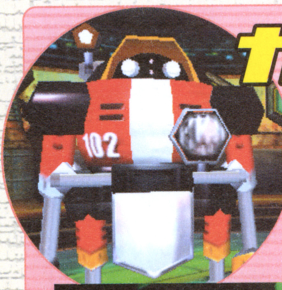
目的！ 親友のカエルくんを助けにあちこち

ビッグの目的は、行方不明になった親友のカエルくんを探すこと。カエルくんはどこかの水の中にいることが多いので、ステージクリアの条件は、カエルくんを釣り上げるという、ちょっと変わったものが多いのだ。

カエルを釣りあげろ！

⬅その操作感覚は、まさに釣りゲーの雰囲気

最初のプレイヤーキャラクタはソニックだけだが、ソニックでストーリーを進めていくと、テイルス、ナックルズというふうに、選べるキャラクタが増えていく。このキャラクタたちは、当然それぞれが持っているアクションが違うため、ソニックでクリアしたステージでもまったく違った雰囲気でプレイできるのだ。さらに、ステージをクリアするための条件もそれぞれ異なっているので、まったく違うゲームを遊んでいると思えるほど。すべてのキャラクタを遊び尽くせば、かなりのボリューム感を味わえるぞ。



ガンマ

E-102"γ"

ロックオンでねらい撃ち!

ガチャン！ガチャン！といった、いかにもロボットという動きのガンマ。彼の攻撃はやっぱりロボットといった感じのレーザー攻撃だ。これは敵をロックオンして何体も同時に攻撃できる優れモノだ。

↑エッグマンに造られたガンマはやはりエッグマンのいいなりだ

ソニックを打ち倒す!

目的！ソニックたちを倒すのが目的!?

エッグマンに造られたロボットだけに、その目的はズバリ！ ソニックたちを倒すことだ。そのためステージクリアの条件も、ソニック打倒のために敵を倒すというものが多いのも当然なのだ。

2本のシッポで飛んだり、たたいたり！

テイルス

MILES TAILS PROWER

↑ジャンプしたあと、さらにぐっと上昇して飛べるのがテイルスの強み

ソニックより速くゴールへ！

テイルスの特徴は2本もあるフサフサしたシッポ。アクションでもそのシッポを活かし、くるくるとプロペラのように回して空を飛んだり、振り回して攻撃したりといったものになっているぞ。

↑ソニックといっしょの行動が多い

↑地上でくるりと一回転するシッポアタック。連続での攻撃もできるぞ

目的！ソニックとともにカオスエメラルド探し

ソニックと行動をともにするテイルスは、目的もソニックといっしょのカオスエメラルド集め。ただ、ステージクリアの条件は「ソニックより早く」の条件が付くソニックとの競走になっているのだ。

パワーを活かした力押しアクションが多数！

ナックルズ

KNUCLES THE ECHIDNA

←シュッシュッ！とジャブを繰り出したあと、前進しながらストレートを繰り出すのだ

ナックルズのその名のとおり、己の拳を使ったアクションが得意。連続攻撃ができるパンチ攻撃のほか、壁を登ったり、グライダーのように滑空できるなど多彩なアクションが可能なのだ。

飛んだり、登ったりステージを巡ってかけら探し

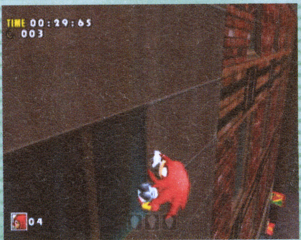
目的！こなごなになったマスターエメラルドのかけら集め

ナックルズは、自分が守っていたマスターエメラルドをカオスにこなごなに砕かれ、そのかけらを集めるために旅立つ。そのため、ステージクリアの条件も、ステージ内のどこかにあるエメラルドのかけらを集めるというものになっているぞ。

↑ジャンプした体勢からそのままグライダーのように滑空できる

➡ナックルズが暮らしていた地に、突然やってきたカオスはエメラルドを壊す

➡垂直の壁も、トゲの付いた拳を使ってスイスイ登る



STAGE

「スピード感」と「仕掛け」たっぷりのステージ

GIMMIC

便利？ ジャマ？ 多彩な仕掛け

ステージ内にはいろんな仕掛けが配置されている。上から落ちてくるトゲの仕かけや動く鉄球などは明らかにジャマなものでしかないが、ピンボールのようにソニックをはじくバネや、踏めば一気に加速してくれるプレートなどはちょっと別。気づかず触れれば思わぬ場所に連れて行かれるトラップだが、上手に使えば、タイム短縮に使える便利なものになるのだ。

⬇触れると勢いよく飛ばされる！

まるで ピンボール！

⬆これに触れておけば、ミスしてもステージ途中からリスタートできる

⬆触れると1ミス！ 上下左右に動くので、うまく避けなくちゃ

⬅何か機械のようなものが。これに近づくとソニックがハンドルらしきものを握って…

ロケットでGO!

⬅一気に空高く飛んでいく！ 行き先はちゃんと着地できる場所なので、心配は無用。豪快なアトラクションといった雰囲気なのだ

美しく広がる海辺はまさにエメラルド！ エメラルドコースト EMERALD COAST

エメラルドコースとはソニックが最初にプレイできる、海辺の美しいコース。ステージ中は高速で駆け抜けられるところが多いので、気持ちよく進むことができるのだ。途中にはシャチが後ろから襲ってくるスリリングなポイントもあるぞ。

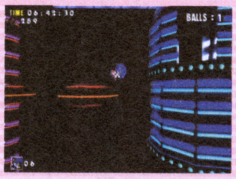
➡ぐるーり回るところはけっこう不思議な気分になる

⬆まるでソニックが通るのを喜んでいるみたいにイルカたちが上を飛び越えていく。まるでイルカショーって感じだ

⬅数字の書いてあるパネルでジャンプして移動する

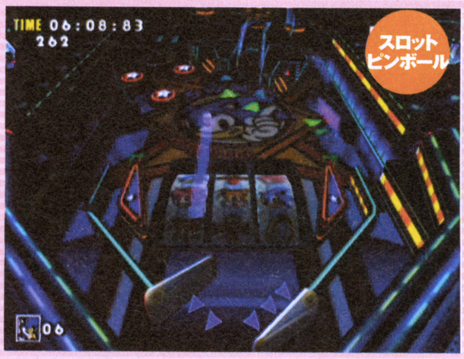
➡スピードに乗ってループでくるっと一回転！ 勢いがないと落ちてしまう！

リッチなカジノでピンボール気分を満きつ カジノポリス CASINOPOLIS



⬅うまくプレイするとアイテムが手に入る場所へ

➡スロットがそろえばもらえるリングもかなりの数になるぞ



⬆あるポイントにボールが入ると、中央のスロットが回りだす。それを止めてうまく絵柄をそろえればリングがガッポリもらえる！

Original Game©SEGA ©SONICTEAM/SEGA,2003

ゲームの進行は、ソニックなら最初はカオスとのボス戦があり、そのあと1ステージのエメラルドコーストが遊べるようになる、というふうに、ストーリーを進めていき新たなステージへ向かう、という進み方になるぞ。

遊べるステージの数やステージクリアの方法はキャラクタによって違い、ソニックならゴールに到着でクリアとなるが、テイルスならソニックと競走して勝つという条件が上乗せになる、といったふうになっている。

さらに、ステージをクリアすると、そのステージをいつでも遊べるようになるほか、「リングを50個集めてゴールする」など、新たなクリア条件（1コースで3つあり）で遊ぶこともできるぞ。

ウインディーバレー

WINDY VALLEY

風が吹き荒れる空中に浮かぶコース

ウインディーバレーはソニックを吹き飛ばすほどの風が吹き荒れる場所。当然先へ進むのも、その風を使って、というポイントが多いのだ。ステージ中盤からは雲の上に作られたステージになり、下に落ちてしまうかも？というドキドキ感が味わえるぞ。

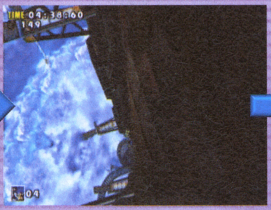
下に落ちれば命はない！

↑このステージは「どこへ行っても高い場所」という感じ。下は海だったり雲だったりだが、落ちてしまえばそのままアウト！

↑竜巻に巻き込まれて中心へ飛ばされた！　その中にもステージは続くのだ

←先は見えなくても、風に乗れば次の地点へ連れて行ってもらえるぞ

↓スピードに乗れば、上下左右関係なくそのまま突っ走って行ける！



←盤上のカード取って、ポーカーの要領でカードをそろえる

←ステージ内のバンクに行けば、ソニックを振ってリングを回収

他のステージとは雰囲気がガラッと変わるのがこのカジノポリス。ソニックでのプレイだと、ソニックがボールになるピンボールをプレイすることになるのだ。リングを一定数以上集めてクリアする、ちょっと変わったステージなのだ。

↑カードを取ると、画面の右側に並んでいく。5枚そろった時点で判定

↑カードがそろう役はポーカーといっしょ。高い役ならリングも多い

ITEM

苦手なところはアイテムでクリア！

ソニックたちは敵に当たると1ミスになるが、「リング」を持っていれば、これをばらまくだけで、ミスにはならない。ステージ内にはこのリングや一定時間無敵になるものなど、いろんなアイテムが置かれているぞ。

カプセル内にアイテムあり！

←金色に輝く輪っかがリング。敵に当たってばらまいても、素早く取ればまた手に入るのだ

バリアを取れば

↓→バリアのアイテムは敵に当たっても1回だけダメージを防いでくれる。これで安心度もアップ！

守りは万全！

VIEWTIFUL JOE

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ビューティフル ジョー	ジャンル	VFXアクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	6月26日発売予定	メモリーカード	4ブロック
価格	6800円		

発売延期でガッカリしてる君！
ヒーローは遅れて登場するのが、お約束ってもんだろ？

まずは残念なお知らせ。なんと、発売がちょこっとだけ延期になったのだ。気になる発売日は6月26日。少し遅くなった分、よりビューティフルな作品に仕上がるはず。期待して待とう！

ジョーの行く手を阻む、新たな強敵が登場!!

ジョーの敵となるジャドー団。その幹部が、またひとり判明したぞ。そいつの名は「ハルクダビッドソン」。デカイ体が示す通り、相当な怪力の持ち主だ。かなりヤバそうな相手だが、ここで怯むわけにはいかない。「VFXパワー」を駆使して勝利せよ！

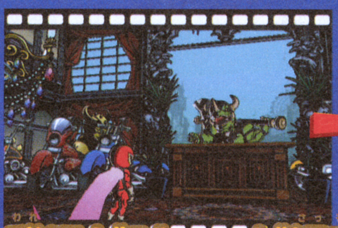
バイクと歌が大好きな剛力怪人 ハルク ダビッドソン

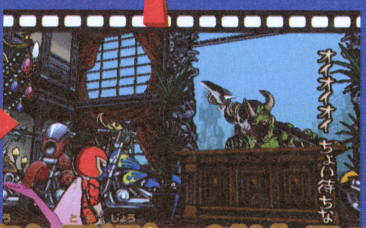
CHECK! ハルク ダビッドソンはこんなヤツ！

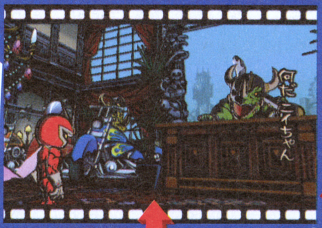
ジャドー1の怪力を誇るサイ怪人。表向きはホテル王、裏ではスラムを牛耳る無法者という典型的な悪役だ。怒ると手が付けられないほど凶暴だが、歌うのが大好きという意外な面もある。また、バイクが趣味で、かなりの数を所有しているようだが、この足の短さで乗れるのかは謎。

VIEWTIFUL SHOW!

個性的なキャラたちの語るセリフも『ビューティフル ジョー』の魅力のひとつ。そこで、ここではジョーとハルクダビッドソンの掛け合いを紹介。まるでアメコミのような、ウイットに富んだ会話を楽しんで欲しい。







我らがジョーが颯爽と登場！…だが、そこにジャドーの影が!!

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

さまざまな試練やピンチを乗り越えて、真のヒーローを目指せ！

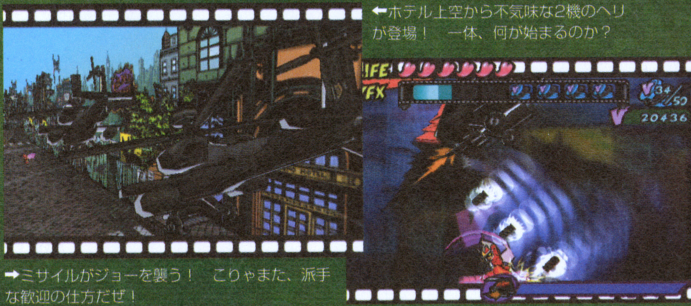
戦いの舞台となる「ムービーランド」には、さまざまなステージや仕掛けが用意されている。ここでは、そんなステージの一部をちょこっとだけ紹介。先代ヒーローであるキャプテンブルーとの対決あり、危機一髪なアクションシーンありと、ヒーロー物にはお約束な展開が満載だゾ！

猛スピードで車が突進！

↑→真っ赤なスポーツカーがジョーに迫る！　ジャンプで華麗に交わしたと思ったら、今度は大型のバンが！相次ぐ危機の連続をジョーはどう切り抜けるのか？

キャプテンブルーとの師弟対決！？

↑→ジョーの能力を引き出すため、自ら修行をつけるキャプテン ブルー。今まさに新たなヒーローが誕生しようとしているのだ！



←ホテル上空から不気味な2機のヘリが登場！　一体、何が始まるのか？

→ミサイルがジョーを襲う！　こりゃまた、派手な歓迎の仕方だぜ！

突然、飛び立つバス！屋根に残されたジョーの運命は？

↑炎を噴き上げながら飛び立つバス。ジョーを屋根に乗せ、どこへ向かうのか？

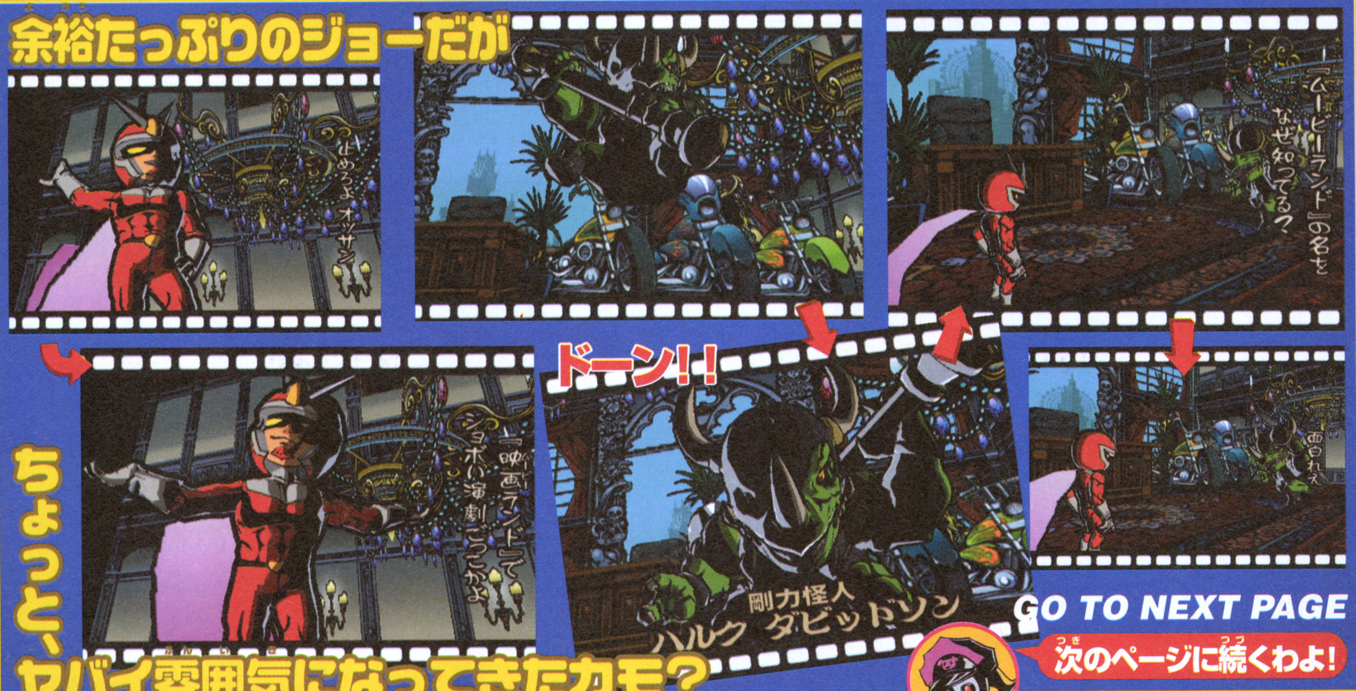
ここは中華街？

←バスが到着したのは、中華風の建物が並ぶストリート。北京ダックでもご馳走してくれるつもりか？

→そっちがそのつもりなら、こっちだって本気でいくぜ。「VFXパワー」を駆使して、華麗にヘリを粉砕だ！

巨大ヘリ ブラックサンダーが登場！ ジョーはこの危機にどう立ち向かう？

余裕たっぷりのジョーだが

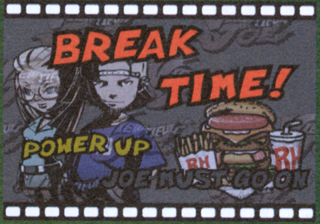


ちょっと、ヤバイ雰囲気になってきたカモ？

GO TO NEXT PAGE
次のページに続くわよ！

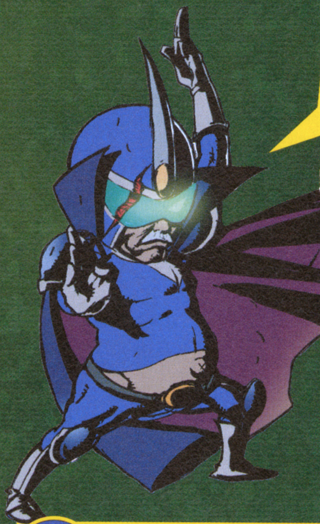
「V-ポイント」を使って、新アクションをゲット！

ステージ中で溜めた「V-ポイント」を使うことで、新しい技を手に入れたり、ライフゲージを増加させることができる。これらは、ステージ途中にあるインターバルやステージクリア後に行うことが可能。「V-ポイント」は、敵を連続で倒すほど多く得られるようになっているので、コンボを繋ぐなど、華麗に倒すことが重要となりそうだ。入手できる技は7種類以上あるようだが、今回は現在判明している3つの技について紹介しよう。



↑ブレイクタイムになったら、ジョーをパワーアップさせよう

↑ライフゲージをアップ。敵が強くなる後半では、特に重要となってくるぞ



己の持つ真の力を目覚めさせるのだ！

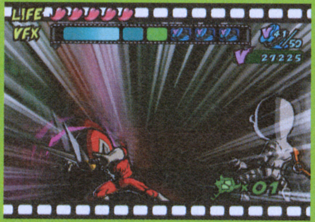
新しい技を身につけろ！

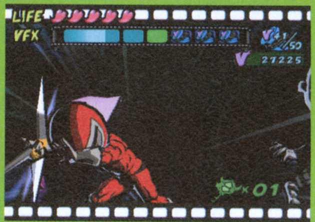
↑「V-ポイント」を溜めて、新しい技をゲット！より強く、華麗にパワーアップだ

ブーメラン

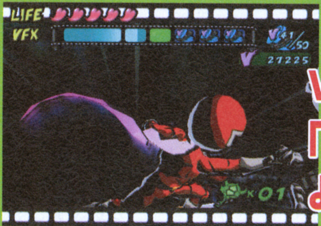
ジョーの額についたV-エンブレムをブーメランのように投げる技。「まさか、額のエンブレムが武器だったとは！」という驚きと、「だと思った！」という予定調和感が融合した妙技。

↑額のV-エンブレムを敵めがけて、ブーメランのように投げて攻撃するのだ





↑「ズーム」中なら、こんな巨大なブーメランに！　当然、破壊力もアップだ



VFXパワー「ズーム」と併せて使えば、より強力な攻撃に！

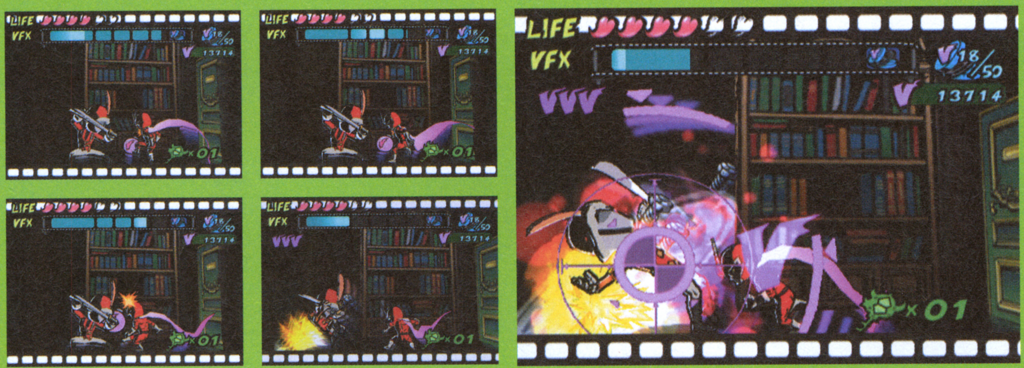
前ページからの続きダゾ

怪力野郎の怒りは沸騰寸前！

22でジョーがバシッと決めるぜ！

ショッキングピンク

どこからともなく爆弾を取り出し、敵めがけて蹴り飛ばす曲技。突然、爆弾を食らう敵にとっては、まさにショッキング。ジョーはサッカーも上手かったのか！



↑ピンクの爆弾を取り出すや、見事にリフティングして蹴り込む。哀れ、爆発に巻き込まれたレッドリーダーは木っ端微塵に…

エアジョー

敵を空高く殴り上げるや、自分も飛び上がって空中で連続攻撃を繰り出すというテクニカルかつ華麗な大技。空中で次々とパンチやキックを叩き込む姿は、まさにビューティフルだ！

↑←アッパーでビアンキ・ボクサーを殴り上げ、空中で次々とパンチやキックを繰り出す。まさにタコ殴りという表現がピッタリなド派手な技だ

『テイルズ オブ』最新作のキャラクタ、世界観に迫る!

TALES OF SYMPHONIA™

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	テイルズ オブ シンフォニア	ジャンル	RPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1人用
発売日	今夏	メモリーカード	使用ブロック数未定
価 格	未定		

主人公の命を狙う暗殺者 彼女の目的とはいったい!?

冒険の途中、さまざまなキャラクタたちとの出会いがある『~シンフォニア』。今回紹介するのは、謎の符術士しいな。マナの神子であるコレットの命を狙っているようだが…。仲間になってくれるのだろうか?

ロイドたちの行く手を妨げる!

←主人公たちの目の前に立ちはだかった、符術士のしいな。コレットの暗殺を狙っているはずだが、堂々と目の前に現れて…何かを企んでるのか?

コレットを狙う女性符術士 しいな Shiina

その目的はまったく不明だが、コレットを狙っている暗殺者。暗殺者にしてはドジな面が多く、何度も任務に失敗している。何事に対してもまっすぐな性格で、自分の感情にはとても素直。「おふだ」を使って戦う「符術士」だ。

←↓主人公たちとのなれ合いを拒否するが…。もし、仲間になれば、おふだを使って大活躍が期待できそう?

STORY 世界の再生を目指してロイドたちが旅立つ!!

4000年前、勇者ミトスが女神マーテルと契約し、古代戦争の原因であったディザイアンを封印した。

それから時が流れ、世界が忘れ去っていたディザイアンが復活。命の源である「マナ」を奪われ、世界が災厄に襲われてしまう。ディザイアンを封印できるのは、女神マーテルの神託を受けた再生の神子だけ。そして、神託の村イセリアで暮らす少女コレットが再生の神子なのだ。

コレットと幼なじみのロイドたちを中心に導かれる名もない勇者たちによる、果てしない世界再生の旅が、いま始まろうとしている…。

↑冒険の舞台はディザイアンの手下がはびこっている

世界再生のカギを握る神子 コレット・ブルーネル

➡世界を救うといわれるマナの血族として、神託を受け、ロイドとともに世界再生の旅に出る

幼なじみのコレットを守る ロイド・アーヴィング

➡幼い頃、ドワーフに拾われ育てられ、ドワーフ並みの細工技術を身につける。幼なじみのコレットを守るため、冒険に出発

©藤島康介©2003 NAMCO LTD.

完全3Dとなった『テイルズ オブ』
奥行きのある世界にさまざまな謎が！

GC初登場の『テイルズ オブ』は、冒険の世界をフル3Dで表現。主人公たちが暮らす村「イセリア」、冒険のフィールド、戦闘、すべてが3Dで表現されているのだ。世界に奥行きがあることでさまざまな演出を実現。臨場感があるシチュエーションが楽しめたり、3Dならではの謎解きが用意されているのかも？

↑主人公たちの故郷イセリア。奥行きがある画面

↑→村の中もフィールド上もすべて3D。実際にその世界で冒険しているような感覚を味わえるのだ

あのワンダーシェフが料理を教えてくれる

料理の仕方を教えてくれる「ワンダーシェフ」が登場。料理の仕方を覚えれば、冒険の途中で手に入る「食材」を使って、主人公たちの手によって役立つ料理(アイテム)を作ることができるのだ。

↑料理の効果は、種類によってさまざま

なるほど、この少女が今回の神子なのだな

傭兵を名乗る魔法剣士

クラトス・アウリオン

Kratos Aurion

自ら「傭兵」と名乗る謎の剣士。剣士だけあって、剣の腕は超一流。その腕を主人公たちに見込まれ、世界再生の旅に用心棒的な役割として同行することとなる。多くの戦いをくぐり抜けてきたためか、その眼光は常に鋭くて厳しいのだ。

↓クラトスとの初対面のシーンか？　傭兵を名乗るだけあって、お金にはシビアだ

↑→教壇で熱弁を振るうリフィル。ロイドの親友で優秀な魔術士ジーニアスの姉だ

…心配だから私も手伝うことにするわ

ジーニアスの姉の法術士

リフィル・セイジ

Refill Sage

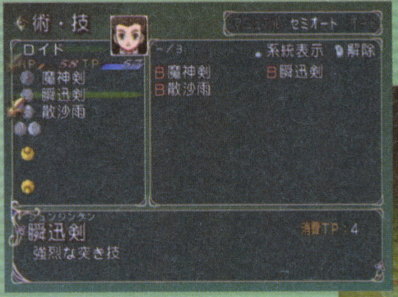
ロイドたちの担任教師でジーニアスの姉。考古学や魔科学に詳しく、その知識は世界再生の旅に役立ちそう。普段はクールだが、遺跡を目の前にすると性格が豹変、言葉遣いが変わってしまうクセも。

3Dで行われる新戦闘システム
「ML-LMB」で奥深いバトル実現

フル3Dで展開する本作は、戦闘ももちろん3D。これにより立体的なカメラワークが可能になり、これまで以上に迫力ある戦闘シーンに。シリーズおなじみの「LMB(リニアモーションバトルシステム」も進化し、複数の敵それぞれに戦闘ラインを設けて行う「ML(マルチライン)－LMB」になった。いままでとは異なる戦略が必要になるかも。

3Dなので手前と奥がある

これまでは横から見た視点で戦っていたが、GC版は3D視点に。この写真では、手前と奥に戦闘ラインがあるのが分かる。



←技(術)を各ボタンにセッティングする画面。『テイルズ オブ』シリーズは、技の使い方が戦闘の勝敗を分ける

➡シリーズおなじみの技「魔神剣」さく裂！　おなじみの技(術)以外に、新しい技が追加されているのだろうか？

モード&登場キャラ総チェック!!

F-ZERO GX

エフゼロジーエックス

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	F-ZERO GX	ジャンル	レース
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
発売日	7月25日	メモリーカード	22ブロック以上
価格	5800円		

発売日が近づいてきている『F-ZERO GX』。今回はモードと出場パイロットを総チェックする！

10名の ひと目で分かる出場ドライバーの相関関係とそのマシン

現在判明している『F-ZERO GX』の出場パイロットは10名。そのプロフィールと相関関係を紹介。ストーリーモードはこの関係をもとに物語が展開？

いろんな遊び方が楽しめる5つのモード

超高速レースゲーム『F-ZERO GX』で遊べるモードは5つ。トップでのゴールを目指すモード、最速ラップを目指すモード、そしてシリーズ初登場のストーリーモードなど、いろんな遊び方が楽しめるのだ。

1人専用 4段階の難易度がある グランプリモード

全30台のマシンで順位を競い5コースを終えた時点の総合ポイントを競うモード。参加できるカップは3つ。1つのカップにつき5コースある。レベルは下の4つで、マスタークラスをクリアすると、パイロットごとに異なるエンディングが観られるぞ。

かんたん	ビギナークラス
↓	ノービスクラス
	エキスパートクラス
難しい	マスタークラス

→29人のライバルが相手。熱いレース

↑マスタークラスは特定の条件で出現する

1〜4人 最大4人まで対戦可 VSバトルモード

2〜4人で対戦できるモード。グランプリモードで走行したことのあるコースを選択できる。メモリーカードを使えば、カスタマイズしたマシンで走行することが可能。ハンディキャップやコンピュータの参加など、さまざまな設定をすることもできるのだ。

←左右分割画面の2人対戦画面。奥行きが見やすいが、左右の幅が狭いので、横の動きは慎重に

→4分割画面の4人対戦も可能。4台のバトルは白熱必至!!

1人専用 最速クリアに挑戦 タイムアタックモード

ライバルがいない状態で、いかに速くコースを走れるかを極めるモード。グランプリモードで走行したコースを選択できる。また、ゴーストデータと走行できるぞ。

1人専用 走行の練習に！ プラクティスモード

グランプリモードで走行したコースを自由に走れるモード。ライバルカーの有無など、さまざまな設定が可能。このモードで練習をして、他のモードに備えよう。

銀河宇宙連邦

ジョディに恋するメカニック
ジョン タナカ

ジョディが所属している部隊のメンテナンスを担当。密かに恋心を抱くジョディの参戦を聴き、その身を守るため参戦。

ワンダーワスプ

ミス銀河宇宙連邦
ジョディ サマー

女性戦闘機パイロット。実践での能力を評価されて、銀河宇宙連邦の代表として選ばれた。

ホワイトキャット

敵対

タコラ星

惑星タコラの未来を背負う
オクトマン

銀河宇宙連邦との抗争長期化で経済危機に陥った故郷を救うため、グランプリ優勝を目指す。

ディープクロー

©2003 Nintendo©AMUSEMENT VISION/SEGA 2003

サムライへの復しゅうに燃える
アントニオ ガスター

サムライ ゴローの右腕だったが、裏切りにより銀河宇宙連邦に逮捕された。その復しゅうに燃えている。

グリーンパンサー

復しゅう

宇宙盗賊団のボス
サムライ ゴロー

悪名高い宇宙盗賊団のボス。キャプテン ファルコンに対して強いライバル意識を持つ。

ファイアスティングレイ

ライバル視

スゴ腕の賞金稼ぎ
キャプテン ファルコン

『F-ZERO X』グランプリでチャンピオンを獲得。バウンティハンターとしても有名で、捕まえた悪人は数知れない。

ブルーファルコン

命を狙う

1人専用 ミッションをクリアしていく
ストーリーモード

キャプテン ファルコンとなって、次々に与えられるミッションをクリアしていくモード。ミッションをクリアしていくと、オリジナルストーリーが展開。ファルコンなどパイロットたちの物語を存分に楽しめるぞ。

クリアすると物語が進行

↑→ミッションは「一定のスピード以下にならないように走行する」など、さまざまな条件が用意されているのだ

パーツを入手してマシンを改造できる!!

グランプリモードで好成績を収めるとチケットがもらえる。「カスタマイズモード」内にあるショップで、チケットと交換でマシンパーツを購入できるぞ。マシンパーツの種類はコックピット、ボディ、ブースターの3種類。最高速を上げたりなど、マシンの性能をアップできる。自由に組み合わせて自分だけのマシンを作れるぞ。

より速くなる!!

↑→ブースターパーツで瞬間加速アップ

BS団

全宇宙で恐れられる悪の帝王
ブラック シャドウ

全宇宙一の悪の帝王。悪の計画を邪魔するキャプテン ファルコン抹殺を目指す。

ブラックブル

宇宙暴走族のヘッド
マイケル チェーン

宇宙暴走族「ブラディーチェーン」のヘッド。手下たちに自分の走りを見せるため参戦。

ワイルドボア

謎の組織EADの刺客
ミスター イー・エイ・ディ

謎の組織「EAD」で開発されたアンドロイド。彼の能力を最終チェックするためグランプリ参戦。

グレートスター

キャプテン ファルコンのクローン
ブラッド ファルコン

悪の帝王が作り出したキャプテン ファルコンと同等の能力を持つクローン。悪の化身なのだ。

ブラッドホーク

ガチャフォース

ガチャボーグと呼ばれるおもちゃを手に入れた子供たちが、地球の平和を守るために戦う『ガチャフォース』の第2報をお届け！　ちなみに、フォースには軍隊という意味があり、ゲームでもガチャボーグを何体も揃えてチームを編成、敵と戦うことになるのだ。

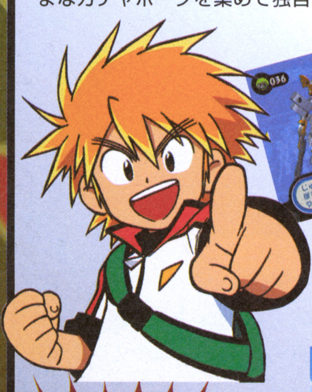
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ガチャフォース	ジャンル	3D対戦アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1～4人用
発売日	未定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定		

味方との連携プレーが勝負の決め手だ！

元気いっぱいの小学生・コウと、その親友でバトルのパートナーになってくれるカケルたちが手に入れた、不思議なおもちゃ・ガチャボーグ。全長数センチの小さなガチャボーグには、地球の平和を守るというビッグな使命が課せられていた！　巨大な運命に巻き込まれた子供たちの目標は、見た目も性能も異なるさまざまなガチャボーグを集めて独自の軍隊（フォース）を編成、次々と現れる敵軍をけ散らすこと。机の上など身近な場所で行われる2対2のチームバトルでは、味方のガチャボーグと一緒に、敵の軍隊と戦っていくことになるぞ。なお、バトルで一番大切なのはアクションの腕ではなく仲間との連携。お互いをフォローしながら、敵を1体ずつ、確実に倒していくチームワークが求められるのだ。

⬆➡敵味方が入り乱れるバトルフィールドでは、常にレーダーを見ながら移動しよう。ここで大切なのは仲間の意図を読むこと。上手に敵を分散させて数的優位な状況を作り出すのだ



⬆ガチャボーグは型によって能力が異なる。自分が操作するものはもちろん、敵や味方のチカラも覚えておかないと勝てないぞ

⬇味方との連携が成功して敵を分散すれば、1体に集中砲火を浴びせることも可能に。孤立した敵を一気に葬り去るのだ！

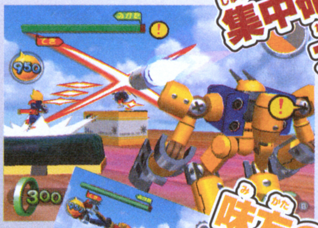
集中砲火で大ダメージ!!

⬆仲間との連携に失敗して孤立しちゃうと、一度に2体の敵を相手にするハメに…

息を合わせて合体必殺技!!

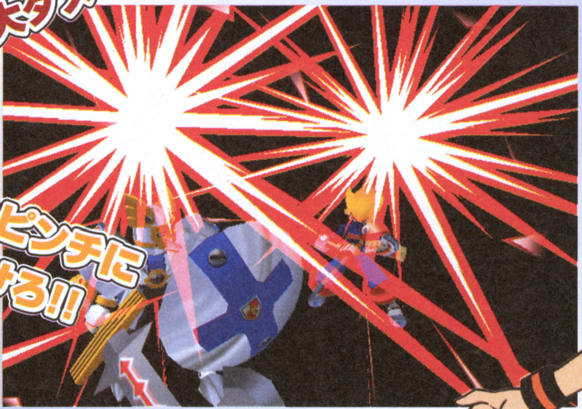
最強コンビを見つけよう!!

➡ガチャボーグの性能によって連携の取りやすさは変わってくる。特に気をつけたいのが移動速度。足が遅いパートナーのときは要注意だ

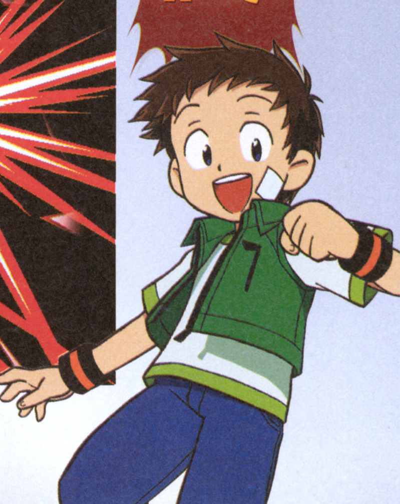


⬅集中攻撃中もレーダーは要チェック。敵はもう1体いるぞ

味方のピンチに駆けつけろ!!



⬆ガチャボーグは、組み合わせしだいで強力な合体必殺技をくり出すこともできるぞ。コレで勝負を決めるのだ!!



©CAPCOM CO.,LTD.

戦術はガチャフォースの型に合わせて!!

ガチャボーグには全部で100種類以上が存在する。もちろん、タイプによって運動性能は違うし、持っている武器だって千差万別。当然、チームの組み合わせによって戦い方を変えていく必要があるぞ。移動速度の速いタイプが揃った場合は、スピードを活かして敵をかく乱する作戦が有効だろうし、逆に足は遅いけど攻撃力の高い2体だったら、待ち伏せや挟み撃ちを利用して一気に叩く…。チームメイトと相手チームのタイプをよく考えて、厳しいバトルを勝ち抜くのだ！

←戦術は、武器の射程によって大きく変わってくるぞ

→近接戦が得意な場合は、どう相手に近づくかがカギだ

TYPE3 NINJA ニンジャ型

目立ちたがりのカブキ者といった装束の忍者タイプ。圧倒的なスピードと手裏剣や忍者刀、懐に隠した爆弾などバリエーション豊かな攻撃で、動きの遅い相手を翻弄しよう。

←速度を活かしたヒット&ウェイを中心に攻撃を組み立てよう。やばいときは…逃げるのみ！

←振りまでの時間が短い忍者刀は、威力は弱いものの扱いやすい。こっそり近づいて斬るのだ

→爆風が広範囲にダメージを与える爆弾。遠くから投げよう！

主な武器　手裏剣
弱点　攻撃力の低さ

TYPE1 GUN-MAN ガンマン型

西部劇で主役になれそうな二丁拳銃がキマっているタイプ。正確かつ素早い射撃で、中長距離での戦いでは右に出るモノがいない。遠くから少しずつダメージを与える作戦でいこう。

←有利な距離を維持するには、素早い移動&位置取りが重要！

→相手に近づかれたときは、最後の手段・キックで撃退しよう

主な武器　二丁拳銃
弱点　格闘戦

TYPE4 MACHINE マシーン型

両手の巨大なアイアンクローが相手をスクラップするパワー重視タイプ。厚い装甲は生半可な攻撃は受けつけない。もちろん戦術は「肉を斬らせて骨を断つ」だ！

→↓少々の攻撃は気にせずガンガン突っ込んで、鋼鉄のツメの一撃を狙え!!

主な武器　アイアンクロー
弱点　機動性の低さ

TYPE2 KNIGHT ナイト型

中世の騎士を連想させる重厚な装備が特徴のガチャボーグ。シールドで敵の攻撃を受け流しながら距離を詰め、グレートソードで斬る！　正々堂々・単純明快な戦い方が気持ちいい!!

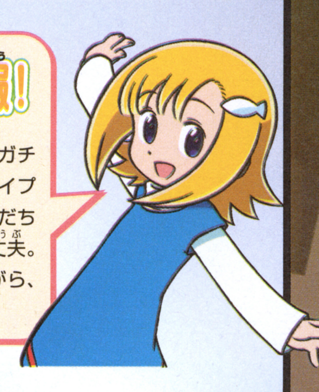
→ジャンプして上空から剣を振り下ろす！　強烈な一撃がヒットしたぞ

↑グレートソードの攻撃範囲は意外と広い。思い切り振り回せば当たるかも!?

主な武器　グレートソード
弱点　射程の短さ

マナちゃんのガチャフォース情報！

今回紹介できたのは全100種類を数えるガチャボーグの極々一部。そんなにたくさんのタイプを集めるのはとっても大変そうだけど、お友だちと交換しながら少しずつ増やしていけば大丈夫。集めたガチャボーグの性能をチェックしながら、相性バッチリの組み合わせを探してね！



U.S.-tuned auto modellista

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	アウトモデリスタ ユーエスチューンド	ジャンル	レースゲーム
発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
発売日	7月3日発売予定	メモリーカード	19ブロック
価格	4800円		

PS2で発売されたレースゲーム『アウトモデリスタ』が『U.S.-tuned』となってGCに登場！ 今作では、北米を中心とした海外ブランド9車種の追加や新コースの登場など、ファンにはたまらない新要素が満載されているぞ。続報となる今回は、ビジュアルを中心に、各コースを紹介していくぞ！

登場コースを一挙に紹介！

NSX typeS•Zero

F1で培ったノウハウを結集させた、本格的スポーツカー。最高クラスのパワーを誇る。

←↓日本のレースシーンを語る上で欠かすことのできない、伝統あるサーキットを駆け抜けろ！

鈴鹿サーキット

「HONDA」の創業者である本田宗一郎の発案により1962年9月に完成した国際サーキット。世界で唯一の立体交差やS字カーブを持つのが特徴。このS字カーブをどう抜けるかが、勝負の分かれ目となる。テクニカルなコースだけに、チューニングは万全を期して臨みたい。

誰よりも速くサーキットを駆け抜ける！

Supra RZ

GTでも大活躍するハイパフォーマンス・スポーツカー。レスポンスに優れ、パワフルな走行が可能。

新宿A 西新宿2丁目～新宿3丁目付近

新宿駅前をスタートして、都庁方面へと抜ける市街地コース。連続するコーナーをミスなく抜けることができるかが勝負のポイント。スピードに優れ、ステアリングの効くマシンを選びたい。

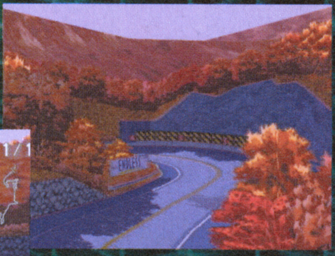
↑←東京在住の人にはお馴染みの新宿駅南口前からスタート。新宿の夜景を見ながら疾走できるので、爽快感はかなり高いぞ

夜の繁華街をダイナミックに走り抜け！

©CAPCOM CO.,LTD. 2002,2003

赤城　県道4号（前橋赤城線）

群馬県の前橋赤城を駆け抜ける峠コース。U字カーブが多数あり、勝つためには、充分なセッティングとテクニックが要求される。



←↑コースの難易度はかなり高め。華麗に駆け抜けるには、相当な腕が必要だ

華麗なテクニックで峠を攻めろ！

US　スピードウェイ

GC版で追加された新コースで、大小2つのコーナーを持つ卵型レイアウト。長いストレートがあるので、スピード重視のセッティングで臨みたい。

↑この鋭角コーナーをうまく抜けられるかがポイント

VIPER GTS

ル・マンGTSクラス3連覇を達成したマシン。そのケタはずれの馬力は、キングオブマッスルカーと呼ぶに相応しい。

裏六甲　裏六甲ドライブウェイ

兵庫県の裏六甲ドライブウェイを走る峠コース。ほぼ直線がなくカーブが続くのが特徴。ステアの効くマシンを選んで挑みたい。

↑→直線はほとんどないので、ここはパワーよりもステアリングを重視

鋭角コーナーが連続する難コース

US　ダートトラック

GC版で追加された新コース。地面がアスファルトではなく砂である点が最大の特徴。スピンし易いため、細かいチューニングが勝敗の鍵となる。

↑砂煙を上げながら疾走するのがカッコイイ！　ラリー気分を楽しめるコースだ

→コースの形状はハイスピード向きだが、ダートコースなので、あまりスピードを出しすぎるとマシンの挙動が不安定になる

新宿B　新宿3丁目～四谷4丁目付近

国道20号から青梅街道へと進む市街地コース。長い直線と鋭角コーナーで構成されており、晴と雨の2種類のバージョンが用意されている。

←↑上が晴、左が雨のバージョン。当然、雨のほうが難易度も高いぞ

雨の新宿を駆け抜ける！

RX-8

4ドアFRスポーツという革新的なコンセプトから誕生した話題のマシン。新開発のRENESISエンジンを搭載している。

阪神高速環状線　阪神高速道路1号環状線

阪神高速1号環状線を駆ける市街地コース。長方形に近いコースレイアウトで、長い直線が続くのが特徴。マシン選びはもちろん、チューニングもスピードを重視したい。初心者でも走り易いコースである。

←↑コース難易度はそれほど高くはない。思いっきり飛ばしたいときには最適だ

隠しコースもあるゾ

これまで紹介したもの以外にも、ある条件を満たすことで新コースを選択できるようになる。気になる条件やコース形態については、残念ながら現段階では不明。詳細は情報が入り次第、お伝えする予定だ。

ゲームは屋内で遊ぶものという常識を打ち破り、屋外で太陽光を集めてヴァンパイアと戦っていく『ボクらの太陽』（ボクタイ）。業界初の太陽光センサーが可能にした、まったく新しいゲームの形を体感できる日まであと2ヵ月だ。

ボクらの太陽™
太陽アクションRPG

GBアドバンス

タイトル	ボクらの太陽	ジャンル	太陽アクションRPG
発売元	コナミ	プレイ人数	1〜4人
発売日	7月17日発売予定	備考	太陽光センサー搭載
価格	4980円（予価）		

太陽がキーワードの新感覚アクションRPG

主人公・ジャンゴの目的は、ヴァンパイアに支配され、暗闇に閉ざされた世界に光を取り戻すこと。太陽のチカラを借りて敵を倒しながら、凶悪なダンジョンを突破するのだ！

現実と同じ時間が存在する世界では、太陽の出ている昼間ほど有利に戦いが進むぞ。反対に真っ暗な夜では敵が有利になり、辛い戦いを強いられるのだ。

⬆物語は章仕立てになっている。各章ごとに異なるダンジョンとヴァンパイアが待ちかまえているぞ

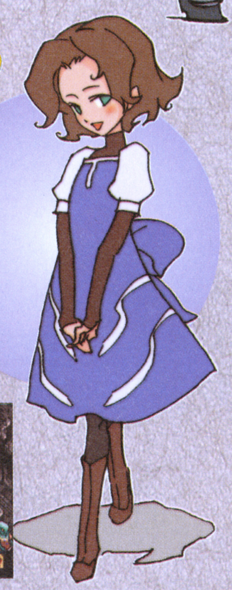
⬅ジャンゴがおてんこさまと出会ったところから物語は始まる…

太陽の使者 おてんこさま

ヴァンパイアハンター ジャンゴ

太陽のチカラを利用して敵を倒す能力を持ち「太陽少年」と呼ばれているジャンゴ。ナビ役を務めるおてんこさまは、こう見えても太陽の使者という偉〜い人（?）だったりするぞ

敵？ 味方？ 謎の女の子登場！



ジャンゴとおてんこさま以外の登場人物はいるの？　という疑問に答えて、キュートな女の子の存在が明らかになったぞ。でも、名前も味方かどうかもわからないのだ。

⬅大抵のことは知っている博識のおてんこさまだけど、この女の子のこともバッチリ教えてくれるのかな？

➡見た目はおしとやかそうな女の子だけど、ヴァンパイアの仲間かも…。もしそうだったら戦う運命なのだろうか!?

斬新なシステムがE3でも話題に！

12ページからの巻頭特集でお送りしている、世界最大のゲームショー「E3」。そこでも『ボクタイ』は大人気だったぞ！ その注目度の高さが、ベストGBAタイトルと革新的ゲームデザインの2部門の賞を獲ったことで証明されたのだ。

⬆こちらは英語版のタイトル。ちゃんと『ボクタイ』になってます

ボクタイ

©2003 Konami Computer Entertainment Japan

太陽の力を借りてバトルを制するのだ!!

ジャンゴの武器は、太陽光をエネルギーに変えて攻撃できるガン・デル・ソル。センサーが太陽光を感知すると充電され、アンデッドたちをけ散らしてくれるのだ。ちなみに、昼間のうちにエネルギーを貯めておけば、夜でも問題なく戦えるぞ。

↑画面右下のゲージがガン・デル・ソルのエネルギー残量と、現在の太陽光の強さを表す

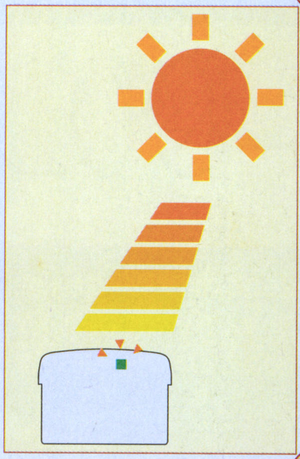
太陽光の使い道1 エネルギー充填

敵と出会ったとき、頼りになるのはガン・デル・ソルだけ！ センサーに太陽光が当たっていれば勝手にチャージされるから、なるべく日の当たる場所で遊ぶようにしよう。

太陽光の使い道2 ヴァンパイア焼却

ヴァンパイアを滅ぼすのは、パイルドライバーという大がかりな装置。ガン・デル・ソルのような充電は不可能で、使うときはセンサーに太陽光を当て続ける必要があるぞ。

←ボスだけあって、銃だけでは完全に倒せないのだ



ゲームの流れを再確認！

1 エネルギーが溜まったら出発！

ダンジョンに挑む前に、ガン・デル・ソルのエネルギーを最低でも7割は貯めておこう。エネルギーがなくなると、敵と出会っても戦えないのだ。なお、太陽光のない時間にプレーする場合は、歩きながら充電できないので、必ず満タンにしてから出発しよう。途中で後悔しても遅いのだ!!

←準備が整ったらいざ出陣。どんな敵が待っているのか？ ちょっぴり不安だけど…

➡おてんこさまのアドバイスは超重要。聞き逃さないように！

2 ガン・デル・ソルでアンデッド退治！

ダンジョンに突入して、スパイダーやグールといった敵（アンデッド）と出会ったら、ガン・デル・ソルの出番だ。しっかり狙いを定めて確実に仕留めよう。たとえ昼間にプレーしていたとしても、補充できるエネルギーには限界があるから、ムダづかいは厳禁。特に夜間は細心の注意が必要だぞ。

←エネルギーが減ってきたら、安全な場所で充電するのを忘れずに

➡初めて出会ったアンデッドがどんなヤツかは、おてんこさまが教えてくれるよ

3 倒すだけが能じゃない!?

アンデッドたちは確かに人類の敵なんだけど、だからと言って必ず倒さなきゃいけない！ なんてことはないぞ。エネルギーを温存する意味でも、物陰に隠れてやり過ごすなどムダな戦いを避けるテクニックが重要なのだ。

4 棺桶をひいて出口に向かえ!!

ダンジョンの最深部にはボスのヴァンパイアが待ちかまえている。彼らを捕まえたら、棺桶に入れて外に運び出すのだ。ちなみに、昼間は最初から棺桶の中で寝ているので、戦わずに勝てるぞ。

棺桶をゲット(!?)したら

↑ヴァンパイアを棺桶に詰め込んだら、日が暮れる前にダンジョンを脱出しよう

超ダッシュで脱出だ！

↑太陽光がなくなると、元気を取り戻してダンジョンに逃げられちゃうのだ

5 パイルドライバーでブッ倒せ!!

無事にダンジョンを抜け出し、パイルドライバーを設置した場所まで戻ってきたら、中央に棺桶をセット、さっそく焼却を開始しよう。ここで必要なのは強力な太陽のチカラ。センサーに太陽がよく当たる場所に移動して、一気に燃やしてしまうのだ！ 成功すればステージ（章）クリアだぞ。

←アンデッドの残党を振り切って、パイルドライバー設置地点に戻ってきたジャンゴ

➡太陽光が十分当たらないと起動できない。外や窓際に移動しよう！

↑準備万端整ったら焼却スタート。ヴァンパイアも最後の抵抗を見せるぞ

BIOHAZARD® -CODE:Veronica- 完全版

1本のストーリーを3人が追うシリーズの外伝的存在

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版
発売元	カプコン
発売日	今夏
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定
備考	ディスク2枚組

2000年にドリームキャストで発売された『コードベロニカ』に、イベントの追加などを行ってPS2とドリームキャストで同時発売された『完全版』をゲームキューブに完全移植。今回は『ベロニカ』のストーリーを追うことになる3人をクローズアップ。スティーブは今作初登場。

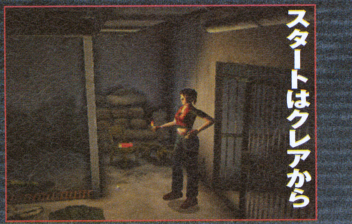
3人のキャラが追う新たなウィルスの恐怖

『ベロニカ』では、3人のキャラで同一のストーリーを追うことになる。シーンによって切り替わるキャラを操作して、アンブレラの新たな陰謀に挑むのだ。新たなクリーチャーも多数登場するぞ!!

1人目 好奇心旺盛な女子大生 クレア・レッドフィールド

『バイオハザード2』で主人公の一人として登場した。クリス・レッドフィールドの妹で、兄を探すうちにアンブレラに囚われてしまう。南海の孤島に作られた刑務所から、クレアが脱出するところからゲームスタート。謎の組織の襲撃を受けて壊滅状態となった刑務所から脱出するのだ。

シリーズ2作目の主人公



⬆最初はライター1つしかもっていない状態で牢屋からスタート。敵をよけながら探索だ

⬆島の中は、おなじみの生物兵器たちがひしめく危険エリア。武器を入手して立ち向かえ!!

孤島の刑務所から脱出せよ

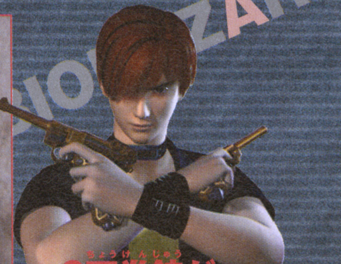
⬆敵を退ける武器を手に入れて、島から出る手段を探して探索するのだ

2人目 2丁の黄金拳銃を使いこなす謎の少年 スティーブ・バーンサイド

人間をなかなか信用しないところがある謎の少年。クレアと同じく混乱に乗じて刑務所から逃げ出し、脱出方法を探っていた。初めはクレアを疑い、単独で脱出ルートを探しているが…。ゴールドルガーがトレードマーク。

⬆➡クレアのことも信じず、なかなか協力してくれない。だが、極限状態で何度も出会いを重ねるうちに…

⬆ゲーム中ではスティーブを操作することも。両手持ち武器ゴールドルガーを持って戦う



2丁拳銃がトレードマーク

3人目 空軍出身の元S.T.A.R.S クリス・レッドフィールド

キューブ版からのバイオユーザーなら記憶に新しい『バイオハザード』の主人公の一人。「洋館事件」の後、アンブレラの陰謀を追い、ヨーロッパへ渡っていた。ストーリー後半で、クレアを助けるために登場する。

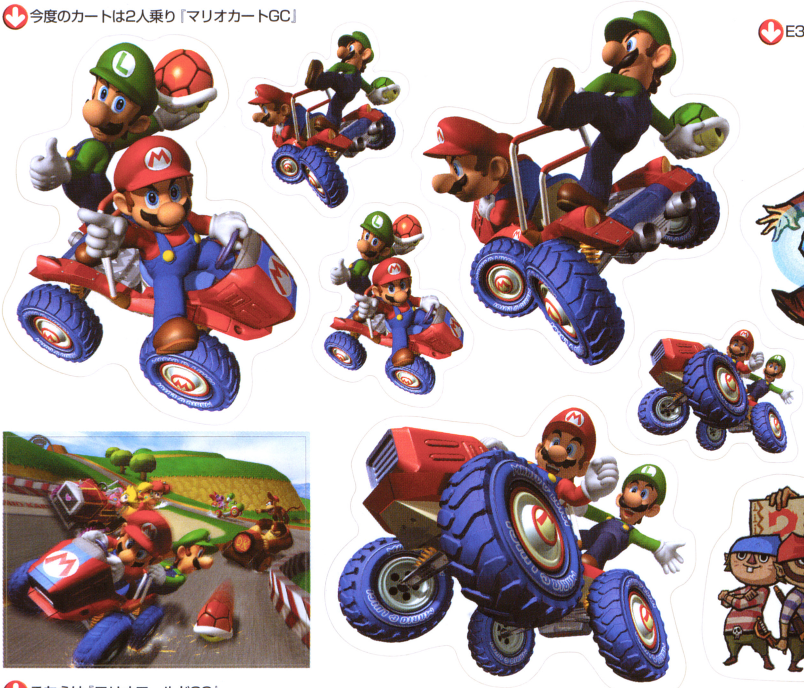
シリーズ1作目の主人公

 ©CAPCOM CO., LTD. 2000, 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

Nintendo DREAM ニンドリ休シール VOL.92

Nintendo DREAM は月2回刊
Vol.93は6月21日発売

今度のカートは2人乗り『マリオカートGC』



E3で発表された『ゼルダの伝説 Tetra's Trackers』

こちらは『ワリオワールドGC』

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE GT CUBE

NINTENDO GAMECUBE エンター ザ マトリックス

NINTENDO GAMECUBE ソニックアドベンチャー デラックス

NINTENDO GAMECUBE 魔法のパンプキン ～アンとグレッグの大冒険～

ニンドリ公式サイト「nindori.com」Tシャツロゴ風シールだよ

nindori.com

© 2003 Nintendo ※シールは次号からお休みします。

4段階に変形するドラゴンで戦う本格3DSTGがGCに登場!!

DRAGON DRIVE ドラゴンドライブ ディマスターズショット

主人公 大空 レイジ

『斑鳩』を開発したトレジャーがGCで再びSTGを開発！ 今度は本格3DSTGだ！

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	ジャンル	ドラマティック3Dシューティング
発売元	バンダイ	プレイ人数	1～2人用
発売日	8月8日発売予定	メモリーカード	3ブロック
価　格	6800円		

ドラゴンで大空を駆けめぐりライバルドラゴンを倒せ！

本作は月刊少年ジャンプで連載中の『ドラゴンドライブ』を原作とした3DSTG。ドラゴン「センコークーラ」を操り、ライバルのドラゴンを倒していくのが目的だ。ドラゴンとのシンクロ率やゲーム中に手に入るアイテムを活用してステージをクリアしていく。

① シンクロゲージ

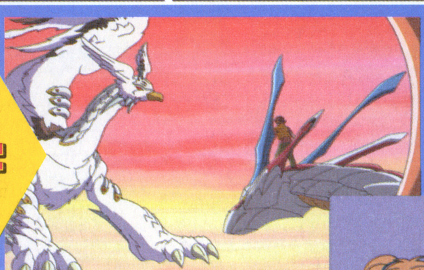
ゲーム中に現れる「シンクロ玉」を入手することなどで「シンクロゲージ」が上昇。これを消費することで、「必殺技を放つ」「シールド発動」「変型」「センコークーラのレベルアップ」が可能。

シンクロゲージが100%溜まっていくごとに、センコークーラがレベルアップ。移動速度や個々の技の威力が強力になるのだ。ゲージは最大500%まで溜められるぞ。

② ストックアイテム

アイテムは十字キーの上下左右に対応。最大4つまで持てる。センコークーラの能力を一時的に強化したり、体力を回復させるなどさまざまな種類がある。アイテムは全ステージに渡ってストックできるぞ。

巨大ドラゴンに変身!!



←ライバルドラゴンと戦うチビスケ(センコークーラ)。ライバルドラゴンは強敵だらけ。レイジと協力して倒していくのだ

↓一見、頼りないちっちゃなドラゴンのチビスケ。だが、レイジと同調(シンクロ)することによりすばらしい戦闘能力を発揮するのだ

レイジが操るドラゴン チビスケ(センコークーラ)

←レイジに与えられた戦闘能力0の駄目ドラゴン。じつは、センコークーラと呼ばれる聖なる守護龍。レイジにシンクロして成長していくのだ

ライバルドラゴンとの熱きバトルを展開!!

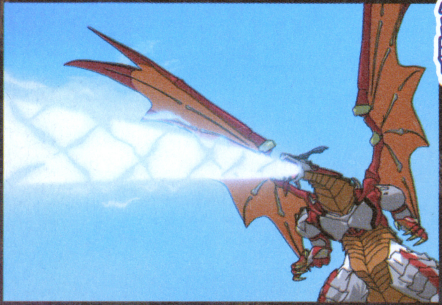
スクープ
あのトレジャーがGCで新作STGを開発していた

©佐倉ケンイチ／集英社・テレビ東京・NAS・BV ©BANDAI 2003

状況に応じてドラゴンを変形させていく!!

シンクロゲージを消費することにより、センコークーラは4つの形態に変型できる。プレイ開始直後は通常タイプのみだが、ステージを進めると、あるステージで特定の形態に変化する。一度経験した形態は、その後自由に変形することができるのだ。ステージの特徴を判断して、そのステージに合った有利な形態に変形することが、このゲームでは非常に重要なのだ。

←空中戦だけじゃなく、地上に降りてのバトルも。そんなときは格闘タイプに変形！



4タイプのドラゴンに変型

←火力に優れた重装甲タイプは動作が鈍重のように弱点を併せ持つ。使い分けが重要

オールラウンドの能力を持っている 通常タイプ

他の変型パターンの基本となる形態。オールラウンドに安定した能力を発揮する。

←↑ゲームスタート後、しばらくはこの形態のみ。敵をロックオン(照準を合わせる)して、ホーミング攻撃やダッシュ、急速旋廻を活用してステージをクリアしていこう

近距離戦闘ではトップクラスの性能 格闘タイプ

格闘戦に特化した形態。近距離戦闘ではトップクラスの性能を誇る。1VS1のバトル向きか？

←↑格闘能力が高い反面、遠い距離に位置する敵を攻撃する手段に乏しい。あくまでも近距離の相手専用で使い、遠い距離の敵と戦うときは、他の形態に変形しよう。

格闘能力はないが高速で飛行できる 光速タイプ

飛行能力に特化した、高速で大空を翔ける力を持った形態。高速でMAPを駆け抜けるときに活用する？

←↑高速で移動できる能力はすばらしいものがあるが、まったく格闘能力を持たない。高速でMAPを駆け抜ける必要性があるステージ(建物からの脱出…とか？)で活用することになりそう

最も防御に優れその火力も強力 重装甲タイプ

センコークーラの変形タイプのなかで、一番防御に優れている。その火力(攻撃力)も高いのだ。

←↑防御と火力は優秀だが、動作は4タイプの中で一番鈍い。武器の誘導(ホーミング)能力も低いので、素早い敵には苦戦することは必至。じっくり敵と戦う場面向きか？

ACT、STGで名作を連発 ゲーム開発会社「トレジャー」

本作の開発を担当しているのは、ソフト開発会社のトレジャー。任天堂ファンには、『罪と罰』、そして『斑鳩』を思い出す人が多いだろう。公式的には、任天堂ハードへは右の5タイトルを開発しているのだ(右の表参照)。トレジャーはセガのハードを中心に、高品質のACT、STGを連発していたメーカー。任天堂ハードでもその2ジャンルを中心に開発している。そして、この『ドラゴンドライブ』もSTG。高品質のSTGになる可能性が非常に高い。

↑トレジャーの作品で一番記憶に新しいのは激ムズSTGの『斑鳩』だろう。アーケード版で目の肥えたSTGファンから好評を博し、家庭用ではドリームキャストとGCに移植されたのだ

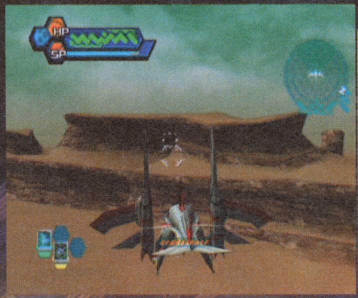
トレジャー開発の任天堂ハードタイトル

タイトル	ハード 発売元	ジャンル
ゆけゆけトラブルメーカーズ	N64 エニックス	ACT
爆裂無敵バンガイオー	N64 トレジャー	STG
罪と罰～地球の継承者～	N64 任天堂	ACT
はじめの一歩 THE FIGHTING	GBA ESP	SPG
斑鳩	GC アタリ	STG

©2003 Nintendo

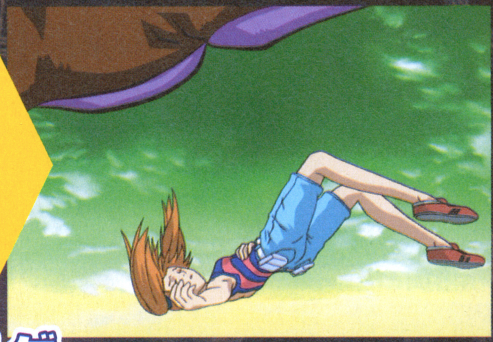
1から作られた新作アニメーションで物語が進行

STGパートの合間に展開される物語は、月刊少年ジャンプで連載中の原作『ドラゴンドライブ』を忠実に再現。TVで展開されたアニメとはまったく違う完全新作のアニメーションが楽しめる。その収録時間は約20分以上。ハイクオリティなアニメ素材、TVでおなじみの声優陣によるフルボイスで物語が繰り広げられる。このアニメーションを見るために、STGをクリアする…といった楽しみ方もある。

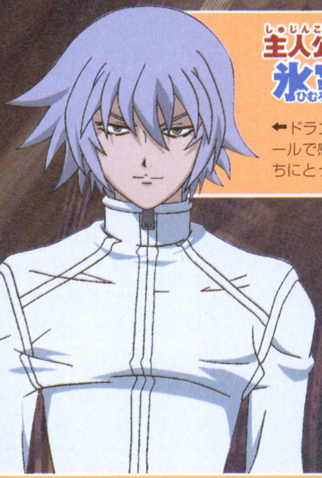


⬆ステージ前にオープニングムービーがあり、ドラゴンで戦うステージをクリアすると…

クリアすると…

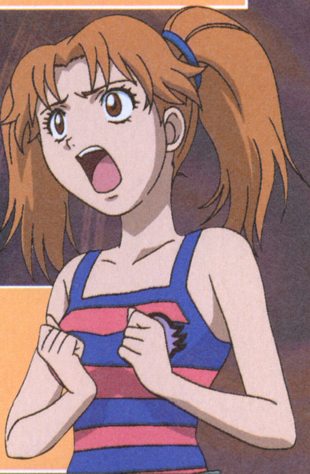


⬅ハイクオリティなアニメーションで物語が展開するのだ。アニメーションで語られる物語とSTGステージがうまく組み合わされている



主人公のライバル（？）
氷室　ヒカル

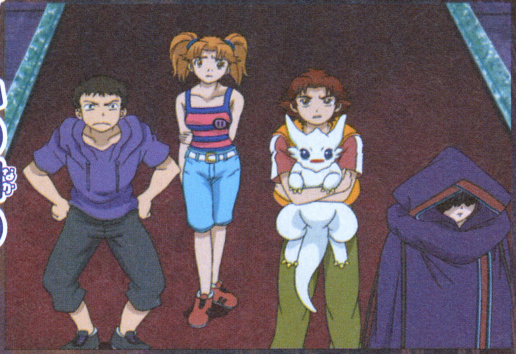
⬅ドラゴンドライブの天才プレイヤー。クールで感情を表に出さない性格。レイジたちにとって強力なライバルになりそう



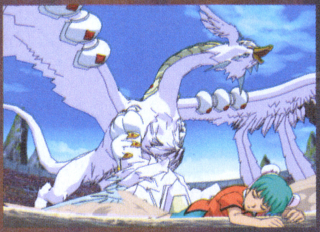
主人公の幼なじみ
雪野　麻衣子

➡レイジの幼なじみで気の強い女の子。レイジにドラゴンドライブを教えた女の子。彼女もドラゴンドライブをプレイするのだ

ゲームの中の物語は原作を忠実に再現



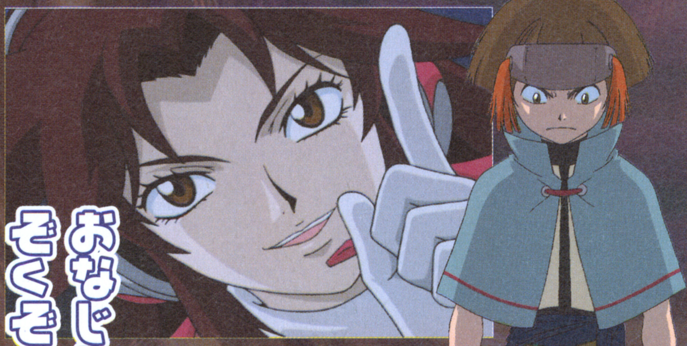
➡チビスケを抱えながら歩くレイジとその仲間たち。この先に待ち受けるものは？

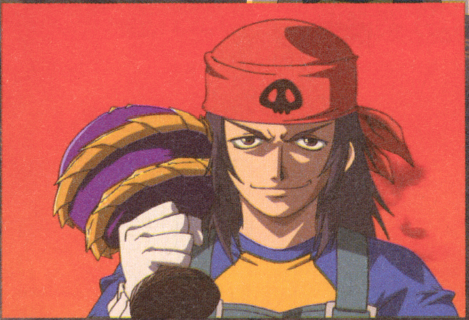


⬆ドラゴンと、その目の前に倒れている女の子。いったい何が起こったのだろうか？

⬆ドラゴンが巻きついた球を目の前に、不適な笑みを浮かべる男…。何かを企んでる？

おなじみのメンバーがぞくぞく登場!!





⬆➡今回紹介したキャラクタ以外に、ゴカク、エンスイなど、原作でおなじみのキャラクタ、ライバルたちがたくさん登場するぞ

TVアニメの新エピソードが詰め込まれた新作アニメディスク同梱!!

TVで放映されたアニメ全38話の後日談となるストーリーを題材にした新作TVサイズアニメーションが収録された「スペシャルアニメディスク」がついてくるぞ。TVシリーズのすべての戦いが終わったあとの、主人公大空レイジたちのその後の生活を中心に、TVシリーズで語られなかったレイジとチビのエピソードなど、オリジナルストーリーが展開。主人公以外の主要キャラクタたちも総出演のプレミアム映像なのだ。

⬅これはゲーム中のアニメだが、こんなカンジで主要キャラクタが総出演するのだ

カエルを飛ばしてカップを狙う新スポーツ その名も「ケロフ」!!

『ケロケロキングDX』は、ゴルフの様なルールでボールの代わりにカエルを飛ばす、新スポーツ「ケロフ」が楽しめるゲームなのだ。ゴルフと違い少ない打数でカップに入れるのではなく、コースで得られる点数の高い人が勝者となるぞ。また、最大4人まで同時プレイをすることが可能だ。

⬆ナイスショット目指してカエルを飛ばせ!

⬅カエルをカップに入れれば、カップインならぬ「カエルイン」!

⬆コース上のギミックで得点を稼ごう

キャラクタデザインは コニーちゃんで有名な木原庸佐さん

今作のキャラクタ、ゲームデザインを手がけるのは「ポンキッキーズ」の人気キャラクタ「コニーちゃん」などでお馴染みの木原庸佐さんなのだ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ケロケロキングDX
発売元	バンダイ
発売日	7月11日発売予定
価格	6800円
ジャンル	ケロフゲーム
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	2ブロック

ケロフってなに?

ケロフとは、カエルを台に乗せ、反対側をハンマーで叩いて飛ばしたカエルを、8打以内にカップにカエルインさせるスポーツ。勝敗は、さまざまな方法で得られる得点で決まるぞ。

⬆いろんなコースでカエルを飛ばそう。その星ならではのギミックがたくさんあるぞ

ハンマーでたたけば

➡カエルは着地したあともピョンピョン跳ねていく

カエルがピョーン!

⬅着地したカエル。ユニークなカエルがたくさん登場するよ

 ©2000,2003 kero/MEDIA FACTORY©BANDAI 2003

ボタン2回の簡単な操作でカエルインを目指そう!

ケロフの操作方法は、カエルの飛ばしたいところを選び、パワーを合わせるだけの簡単操作。加えて、ゲージをタイミングよくMAXで止めればスーパーショットが打てる。ホールインワンならぬ、カエルインワンを目指せ!

打つ軌道を決めよう

まずは打つ軌道を決める。飛んで行くラインが出るので安心。

ゲージMAXを狙おう

ゲージは左から右へと動く。右端を狙ってボタンを押そう。

↑派手なエフェクトが巻き起こるスーパーショット

ゲージをMAXで決めれば スーパーショットが打てる!

↑一直線にカエルが飛んでいく。表情豊かなカエルたちを見るのも楽しみの1つかも

←高得点ボーナス1000点がもらえるカエルインワン!!

コース上には勝敗を左右するギミックがいっぱいあるぞ!

ケロフがゴルフと違うところは、少ない打数でカップに入れるのを競うのではなく、得点を競うところ。もちろん、カエルインワンなど少ない打数で入れることも高得点につながるが、コース上にあるギミックを使って得点をかせぐこともできるのだ。8打以内にたくさんのギミックをこなし、高得点をゲットしてカエルインを目指そう。

↑ギミックのバブル。カエルが通れば得点ゲット

カエルはやっぱりハエが好き?

←近くにハエがいた場合、カエルはピョーンと食らいつく。金バエはなんとボーナスも高いのだ

←近づくと食べられてしまう。食べられてしまったら、レバーをガチャガチャして逃げ出そう

Cスティックで脱出せよ!

タイミングよくAボタンを押そう

➡マンモスに踏み潰されないように、ランプの点滅と同時にタイミングよくAボタンを押して逃げよう

カーリングでカエルがすべる つるつるすべる!

←なんとカーリングがあるコースも。カエルを滑らせて高いボーナスをゲットしよう!!

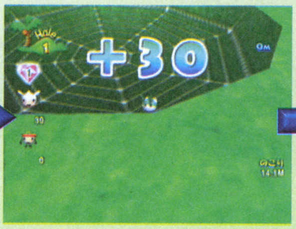
➡プテラはカエルを捕まえてどこかに運んでいってしまう。どこに行くのだろう

どこかに連れて行かれるカモ?

ギミックをつなげてボーナスアップのコンボを狙おう!

複数のギミックを連続してゲットすればコンボとなる。コンボをすると得点が倍々に増えていく。コンボを作動させる位置にカエルを飛ばすことも重要になっていくぞ。どんなコンボがあるか、いろいろと試してみよう。

↑クモの巣に向かってジャンプ!!



↑すると、そこでまずは30点ゲット!

←クモの巣で跳ね返ったところにハエがいた。カエルがハエに飛びついて…

↑本編の主人公プリプリの職業は、大工なのだ

↑すると普通のハエは30点だが、コンボになって60点をゲット!! こうやってコンボを決めて高得点を稼ぎ勝利を目指そう!!

コンボを決めて高得点を目指せ!

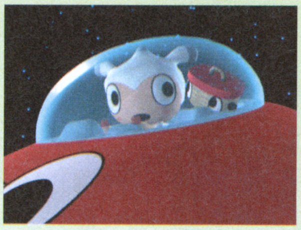
カエルのジャンプを利用してコンボをしよう

カエルはショットを打つと、すぐ着地するのではなく、ピョンピョンと移動して止まる。その時にギミックの近くを通ればギミックが発動するのだ。これをつなげてコンボを狙おう。

↑カエルの移動を考えて打つ場所を決めよう

特徴ある5つの星がケロフトーナメントの開催地

ケロフの大会「ケロフトーナメント」の舞台は、自然あふれるジャングルの星からビルが立ち並ぶ都会の星など、なんと5つの星にわたって行われているのだ。それぞれの星は異なった特徴を持っていて、その星ならではのギミックなどもある。主人公プリプリとなり、「ケロフトーナメント」優勝を目指そう。



↑宇宙船に乗り、星と星を移動するプリプリ

つるつるすべる? スルスノース星

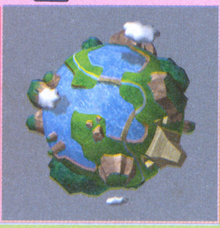
雪と氷におおわれたアイスワールド。つるつる滑るのを利用したカーリングなどのギミックもある。雪男も出るかも。

↑とっても寒そうな星だ

自然あふれるケルケロン星

↑カエルの好きな池もあるぞ

ヤシの木が広がり、自然があふれるジャングルの星。マンモスやヘビなど、いろんな動物が待ち受けているぞ。



けっこう都会のパッピンペットン星

↑鳥みたいなのはなんだろう

機械が動き、ビルが立ち並ぶ都会の星。工場などもあり、ベルトコンベアに乗せれば楽にカップに近づけることが可能。

コワイ感じのガマドラド星

↑おおぐち穴に落ちたら危険

まっくらな星。溶岩が流れて、お化けまでもがでてくる、コワイ感じの星だ。どんなギミックが待っているのか。

いろんな星の集まったヒプノモスせいだん

いろんな星が集まったこの世界には、宇宙人や変な生き物がいっぱい。UFOなどにさらわれないように注意しよう。

↑UFOが光ながら飛んでいる

ケロフをもりあげるプレイキャラクタ達

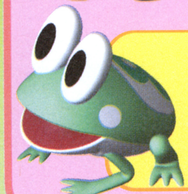
『ケロケロキングDX』に登場するキャラクタは個性的なものばかり。ここではプレイキャラクタの一部を紹介。ラビットビット星で大工を営むプリプリは、王様に言われ急遽、星を救うべく「ケロフトーナメント」に出場することに。

←王様は優勝して、星を救ってほしいとプリプリに頼む

ラビットビット星の大工
プリプリ

←ラビットビット星の大工であるプリプリは、ハンマーを使うのが上手？ 優勝し、王様に星のエネルギー源「ハイパーケロストン」を渡してあげよう

↑王様にケロフ入門セットとして渡されたバスケットくんとともに、トーナメント優勝を目指す


故郷であるラビットビット星を救うため、「ケロフトーナメント」に挑む主人公。

負けん気が強いパンダ
ペイペイ

←↑ケルケロン星でのペイペイとプリプリの真剣勝負。ペイペイは一体どんな特徴をもっているのだろうか？ 上の画面のパワーゲージも気になるところだ

原始人風な服にホネを持つ、とっても野性味あふれるパンダ。それなのに、なぜかしゃべる言葉は中国風なのだ。

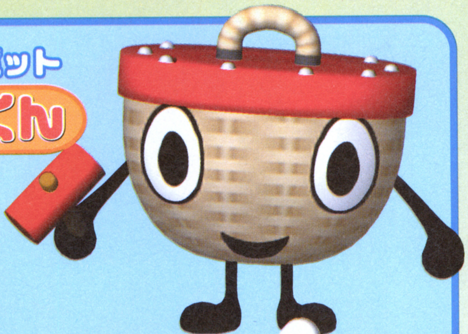
ダルーイプレイが特徴
ダルひめ

←スルスノース星で、ダルひめのショット!!

本名はアナスタシア。魚の帽子をかぶったおヒメさま。名前の通りダル〜いプレイが得意。

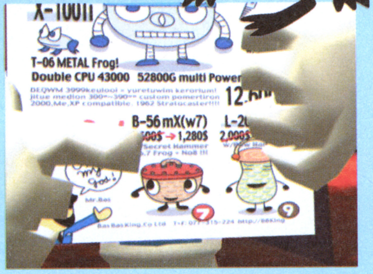
←ぽかんと口をあけてたと思ったら、目をぐるぐる回して倒れちゃった!!

ケロフを教えるロボット
バスケットくん



↑ケロフの入門セットロボットとして販売されているバスケットくんは、やっぱり初心者用といったところなのかな？

王様がプリプリに与えたケロフ入門セットのロボット。

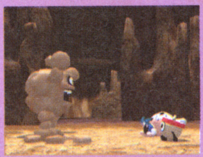


↑プリプリをサポートするべく王様が渡したバスケットくんは、実はセール品

↑背中におかしな模様のあるカエル

ごつごつした岩男
ゴルゴンゾーラ

➡パワーあふれるショットを打ちそうだ


↑ゴルゴンゾーラ登場。プリプリは驚いてひっくりカエル

石器のようなハンマーを持つ、いかにも凶暴そうな岩男。実は、気が小さかったりする。

映画「MATRIX」をゲームに完全再現!

ENTER THE MATRIX

WRITTEN AND DIRECTED BY THE WACHOWSKI BROTHERS™

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	エンター ザ マトリックス
発売元	バンダイ
発売日	6月19日発売予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	10ブロック

マトリックスワールドを駆け巡る ミッション型クリアアクション

斬新なカメラ技術と、美しいアクションで大ヒットした映画「マトリックス」の世界が、ゲームとなって完全再現!! プレイヤーは、ゴーストかナイオビを操作して、さまざまなミッションをクリアしていく。ミッションの中には、映画「マトリックス リローデッド」や「アニマトリックス」などと連動したミッションもある。

舞台は2199年頃の地球。人間が作り出したA.I（人工知能）は人間に背いて、人間の体をエネルギー源として拘束し、意識をマトリックスと呼ばれるバーチャルな世界へとつなぎとめた。人類を救うため、一部の真実を知る者達がA.Iに対しての反撃を試みる…というのがメインストーリー。その中の一幕がゲームにて語られるのだ。

カーチェイスでの追跡ミッション

↑➡映画「リローデッド」と同じシチュエーションで繰り広げられるカーチェイス。逃げる標的を追跡するのがミッションの目的だ。邪魔な敵は銃で吹き飛ばしながらミッションクリアを目指す

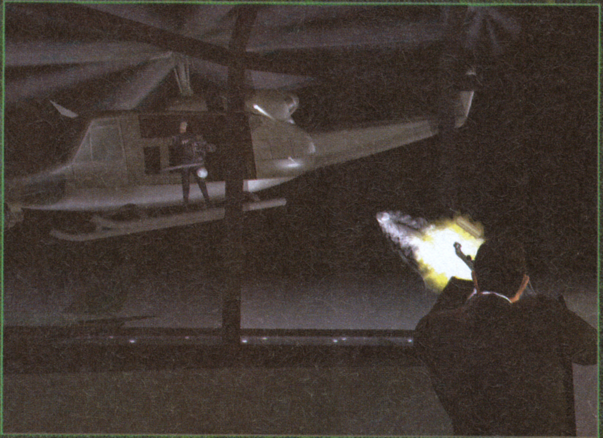
戦闘ミッション

↑大勢で出てくるエージェントたちと、カンフーや銃で戦うミッションもある

現実世界で戦うミッション

⬅マトリックスから抜け出して、ホバークラフトで行うミッションもある。A.Iに操られるイカ型ロボットセンティネルと交戦することもあるだろう

救出ミッション



↑飛行機で連行されようとしているアクセルを助け出すために、空港へ突入!!

メインキャスト

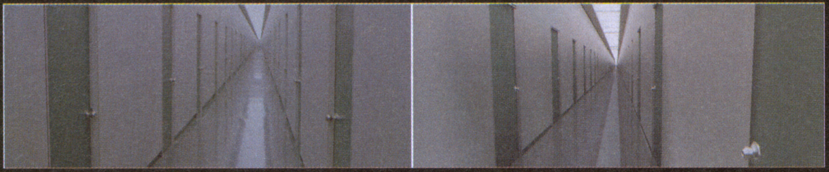
プレイヤーが操作するメインのキャラは、「リローデッド」に登場するゴーストとナイオビの2人から選ぶことができる。モーションと声を演じるのは映画と同じ俳優だ。その他にもゲーム中には、ネオやトリニティなど、映画「リローデッド」のメインキャラクタが全員登場。演じる俳優もすべて映画と同じという、超豪華キャスティング。

©Enter The Matrix video game©2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved.All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and Marketed by Atari, Inc. New York, NY.Published and distributed in Japan by BANDAI
™&©Warner Bros.©Warner Bros.-U.S., Canada,Bahamas & Bermuda(s03)©Village Roadshow Films (BVI) Limited-All Other Territories

映画と同じ監督が脚本・ムービーを担当

ゲームの脚本は、映画と同じウォシャウスキー兄弟自らが執筆したもの。また、1時間にも及ぶゲーム専用ムービーの撮影も同じく監督している。このゲームは映画と同じ俳優、撮影スタッフを使って映画同様のクオリティを持たされた、ゲームと映画の協力作品なのだ。アクションの舞台も映画と同じものを3DCGにて完全再現しているぞ。

映画フィルム



ゲーム画面

↑フィルムとCGを見比べてみるとわかるだろうがステージも映画を再現したものが用意されており、高いクオリティにて描写される

ゲームオリジナルシーンも

↑映画の次回作「レボリューションズ」のヒントも収録されている

映画のような動きが可能

映画で特徴的だった数々のアクションを、そのままゲームでも再現することが可能。銃弾を避けることも、壁を走ることもできる。カンフーなどのアクションは、映画と同じ人物による監修を受けているため、非常にスピーディかつ美しく戦うことができる。銃器もさまざまな種類が登場するぞ。

→空気を押しのけて飛来する弾丸を、アクロバティックなアクションで回避する。映画「マトリックス」において、かなり印象的だったシーンもゲーム内で再現することができるのだ

カンフーアクション

↑見とれてしまいそうになるカンフーアクションは、映画と同じアクション監修が指導

←それができることを知っているなら、重力などないも同然。地面ではなく、壁を走り抜けることも可能となる

→写真を右に回転させたような映像だが、写真の下が床で合っている。こういったアクションも再現されている

↑さまざまな銃器を使ったガンアクションも再現。宙を舞い敵の弾をよけながらの射撃も

※画面はPS2版のものです

ギャグで戦うRPGボーボボGBA第2弾

ボボボーボ・ボーボボ マジで!!? 真拳勝負（しんけんバトル）

GBアドバンス

タイトル	ボボボーボ・ボーボボ マジで!!? 真拳勝負		
発売元	ハドソン	ジャンル	RPG
発売日	8月7日発売予定	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

今度の舞台はハレルヤランド

ハレクラニが支配するハレルヤランドいに足を踏み入れたボーボボ一行。だが、そこでもハレクラニが繰り出す刺客との戦いを繰り広げることになる。危険な場所となったハレルヤランドから抜け出すのが目的だ。

ハイテンションハジケ全開ストーリー

⬆ビーチで休息するボーボボたち、この後、怒涛の勢いでヘンな刺客が押し寄せてくることに

⬆ボーっとしていると置いてきぼりをくらいかねないハイテンションなストーリーが大展開だ!!

6人の仲間で3人パーティーを編成

今作では、6人の仲間からから3人選んでパーティを作ることができる。この組み合わせは自由にできて、ボーボボを入れないでも冒険することが可能だ。仲間たちは、それぞれが発動に必要なアクションの違う奥義を持っている。奥義を使えば、壮絶なギャグとともに敵に大ダメージを与えられる。

ボーボボ

⬆奥義は鼻毛真拳リール。スロットで面白いワードを合わせて、爆笑ギャグを作って攻撃だ

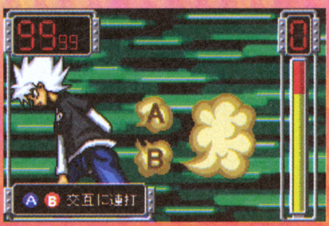
首領パッチ

⬆上下に動く印をタイミングよく止めてダルマ落としをする。首領パッチ落としが奥義

ビュティ

⬆奥義ツッコミリズム。上から流れてくる文字に対応したボタンをタイミングよく押して突っ込み

ヘッポコ丸



⬆A、Bボタンを交互に連打しておならをためて攻撃…これが奥義おならストライク!!

天の助

⬆奥義プルプルスロット!! ボタンを押して絵柄をそろえろ!! 狙うのは当然ぬ…ぬ!?

ソフトン

⬆奥義バビロンルーレットは、ボタン連打で光っているのを止めて、現れたコマンドを連打！

バトルの決め手はカードでコンボ

バトル時には、さまざまな効果を発揮する世界珍獣カードを使って戦闘を有利にすることができる。カードによって効果は変わり、お助けキャラがダメージを与えてくれるものもあれば、装備することで能力を引き出すものもある。仲間とカードが一定の条件をそろえていると、融合（フュージョン）が発生するカードもあるぞ!! 融合できれば、かなり不条理に強くなる!?

世界珍獣カードを使うと…… なんか出たー!!

⬆使うカードを選ぶ。コンボやフュージョンなどを起こすカードもある

⬆お助けキャラクタが登場…これでダメージを与えられる？ …柱の影にもなんかいるー!?

仲間がフュージョン！

➡融合可能な仲間がいるときに鍵になるカードで融合。どんなキャラになるかはお楽しみ

©澤井啓夫/集英社
©2003 HUDSON SOFT

かわいい仔犬ミニ わんこと遊ぼう!! 小型犬

タイトル	なかよしペットアドバンスシリーズ④かわいい子犬ミニ～わんこと遊ぼう!!～小型犬		
発売元	エム・ティー・オー	ジャンル	シミュレーション
発売日	7月11日発売予定	プレイ人数	1～2人用
価　格	4800円		

GBアドバンス

ごはんや散歩など子犬の世話を体験できる

今回の『かわいい仔犬』は、CMでも人気の小型犬を育てるシミュレーション。しつけや散歩などペットを飼う時の世話の基本を初めとし、いっしょに遊んだりしながら子犬を育てていく。子犬は種類のほかに性別も選べる。

←コマンドを実行すると時間が経過する

掃除やしつけなども お世話の1つ

←お世話によって、ステータスが変化する。ステータスはドッグスポーツの結果などにも反映

↑→ショップでおもちゃを買って子犬と遊んだり、散歩に出かけることもできる。もちろんお掃除も忘れずにしてあげよう

鳴き声から気持ちを読み取ろう

➡実際の小型犬の鳴き声が収録されていて、飼い主に甘えたり、さびしがる様子を再現している

子犬は7種類から選べる

BOMBERMAN LAND 2 ゲーム史上最大のテーマパーク

アトラクション爆盛り!

タイトル	ボンバーマンランド2～ゲーム史上最大のテーマパーク～		
発売元	ハドソン	ジャンル	バラエティ
発売日	7月31日発売予定	プレイ人数	1～4人用
価　格	5980円	メモリーカード	5ブロック

ニンテンドーゲームキューブ

多彩なジャンルのアトラクションをプレイ!!

ボンバーマンランドは、ボンバーマンたちの世界にある巨大なテーマパークだ。ランド内で起こるさまざまなイベントや、アトラクションをクリアしながらピースを集めて、完全制覇の証「ピースキング」を目指そう!!

アトラクションはまだまだいっぱいあるぞ!!

←画面左下の写真と同じ人を探して写真を撮るのだ

➡5つの方向からせまる敵を大砲で撃ち落とせ!!

←マップ上の車両を全て連結して駅に戻るアトラクションだ

アトラクションの目玉 サバイバルボンバーマン

サバイバルボンバーマンは、ランダムに変化する地下迷路を攻略し、小さなボンバーマン"ミニボン"を救出するアクションRPGだ。

↑武器とは別に持っている固定武装には盾がある。正面方向からの攻撃を防いでくれる

➡ボンバーマンがブーメランで攻撃!! 離れている敵を攻撃するメインの攻撃手段

←ハンマーを振り回して攻撃!! 3回までの連続攻撃ができる

3つの武器を駆使してダンジョンの奥を目指すのだ

↑ボンバーマンといえばやっぱり爆弾!!

©2002 MTO Inc. ©2003 HUDSON SOFT

ソニックチームキャラ総出演
豪華で奇想天外な仕掛けの数々

ゲームの舞台となるピンボールの台は、各キャラが登場した元のゲームの世界観がモチーフ。本格的なレーンやループなど、それぞれの個性をいかした立体的で多彩な仕掛け（ギミック）が用意されている。また、決められたホールにボールを入れたり、台ごとに設定された条件をクリアしていくと、モードが変化。敵ボスキャラとの対決になったり、違ったゲーム性のピンボールが楽しめるのだ。それぞれ元のゲームの魅力たっぷりの演出がされているので、ファンなら熱くなること間違いなし!!

⬆複雑なルールもチュートリアルで教えてくれる

⬅ソニック台では、ステージの最後に現れる宿敵エッグマンを倒せば次のステージに進める

豪華な3つの台に仕掛けがたっぷり!!

ソニックピンボールパーティー

ソニック、ナイツ、アミーゴといったソニックチームを代表する人気キャラたちの夢の競演が実現!! スリルいっぱいの本格派ピンボールになったのだ。今回はそれぞれのキャラをテーマにした台のポイントをくわしく解説していくぞ。

GBアドバンス			
タイトル	ソニック ピンボール パーティ	ジャンル	ピンボール
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	7月17日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

ソニック台

ソニック台では、EGGループの仕掛けをクリアしてEGGモードを発動させ、エッグマンを撃破することが目的。このほかリングを集めるモードや、チャオを育てての、ミニゲームなどさまざまな演出が入っているのだ。

① ビッグターゲットホール

⬆ホールにボールを入れると驚いたサルが飛び出してくる。3回入れることができれば、キャラクターチェンジが発動する!!

ビッグターゲットホールに3回ボールを通す

台上のシンボルが

⬅キャラチェンジさせすべてのキャラでエッグマンを倒せ

別のキャラクターに

テイルス　ナックルス　エミー

©Original Game©SEGA ©SONICTEAM／SEGA,2003

ナイツ台

ナイツ台は、敵ボスのナイトメアンを倒せばステージクリア。ボスと対戦するためには、まずデュアライズモードを発動させることが条件になる。

① イデアパレス
② イデアキャプチャーホール

⬆元になったゲームと同じようにピンボールで「イデア」を集めていくことが、ステージを進める条件になっている

イデアパレスにボールを3回通すと…!?

⬅矢印部分がイデアパレス（ちなみに元のゲームではステージのゴール的な存在）。ここに3回入れればデュアライスモードが発動する

デュアライズモード　イデアキャプチャーホールにボールを入れろ

⬅右にあるイデアキャプチャーホールにボールが入ればイデアをゲット

イデアを5個集めるのだ

ボスモード　制限時間内にナイトメアンを倒せ!

⬅イデアを個集めて再びイデアパレスにボールを入れればボスが出現!!

⬇ボスモードの台のシンボルもボスのナイトメアンに変わっている

サンバDEアミーゴ台

条件を満たすと『サンバDEアミーゴ』ならではのリズムアクションが楽しめる、一風変わった台だ。『PSO』やサターンの名作『バーニングレンジャー』のBGMが選曲できるらしい。

① FEVERライト
② SONGPLAYホール

➡モチーフとなった『サンバDEアミーゴ』は、マラカス型コントーラを振ってプレイするリズムアクション。アーケードやドリームキャストでヒットした、音楽アクションゲームなのだ

FEVERライトをそろえて、狙うはSONGPLAY!

⬅インレーン、アウトレーンを通過するたびにFEVERライトがON／OFFに。すべて点灯させるとSONGPLAYホールが開かれる

FEVERPLAYモード　リズムに乗ってサンバを決めろ!

⬇なんと『サンバDEアミーゴ』のリズムダマ2個バージョンが遊べるのだ

ストーリーモードはライバルとの一騎打ち

ゲーム開始時に選べるモードのひとつがストーリーモード。ソニックがエッグマンの野望を打ち砕くため、ピンボールトーナメントに出場。ライバルたちと戦っていくのだ。

⬆一定の点数をクリアできればソニックの勝ち

ピンボール・トーナメントを勝ち進むのだ!

⬆ステージの合間に物語が進行する

⬆ソニックの前に続々と対戦相手が登場!!

幻魔王・信長打倒の旅は

アイテム合成&強化を覚えよう

主人公・王仁丸一行の行く手を阻む幻魔は、倒れたときに「幻魔石」と「魂」を落とすぞ。幻魔石はアイテムが変化したもので、全9種類に分かれている。これをアイテムに戻す方法が書かれたメモのとおりに合成することで、役立つ武器や防具が完成するのだ。一方の魂は、王仁丸の「鬼の篭手」で吸い取るシリーズでおなじみのモノ。集めた魂を武器や防具に注入すれば、攻撃力を高めたり、特技の威力をアップできるぞ。先へ進むごとに強くなる幻魔に対抗する必須要素。どちらも完璧に使いこなしたいところだ。

←幻魔石を見つけると、王仁丸の心強～い師匠(?)・三太夫が使い道をレクチャーしてくれるのだ

➡アイテムによって必要な幻魔石の種類や数が異なる。当然多いものほど強力な装備品になるぞ

←強力な武器である「飛龍丸」の合成に成功！ 誰に持たせるか考えよう

武器や防具を選んで…

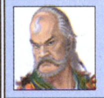
←武器や防具に一定量以上の魂を注入するとレベルアップする。攻撃を重視して武器を強化するか、防具の強度を高めるべきか、全体のバランスも考えながら注入するアイテムを決めるのだ

魂を注入すればOK！

⬆飛龍丸の強化が終了。ちなみに、王仁丸の装備だけではなく、仲間の装備も強化できるぞ

戦闘を有利に進められる!!

←武器のレベルが上がれば攻撃力もグンとアップ。敵はどんどん強くなるから、全員の装備を強化して備えよう。もちろん、防具の強化もお忘れなく！



幻魔石は武器などのアイテムを分割したものだが、これは幻魔たちが落としたとき、人間に利用されないよう仕組んだためと言われている。でも、製法を記したメモも残したおかげで、王仁丸たちが武器を作れるってわけだ。信長のヤツ、意外と間が抜けているのかもしれないな。

重要人物 羽柴秀吉

信長の右腕としてさまざまな策を巡らす最強の軍師。人のよさそうな顔とは裏腹に、王仁丸の行く先々に現れては、幻魔をけしかけてくる悪いヤツなのだ。

第一章の続き…

三話までに伊賀三人衆や雑賀孫市、くの一のつばめたちと出会った王仁丸。四話では大和の国で松永久秀と茶釜の運命を見届け、続く五話で雑賀の里を守る戦いに参加する。さらに六話で剣の修行に明け暮れるカブキと出会い、仲間になってくれる。そして10話からは第二章。幻魔を率いる信長の野望も、少しずつ全体像が見えてくるのだ！

←天下に名の知れた茶釜を守ろうとする久秀は…

←雑賀孫市を狙う信長は、幻魔軍団を里に送り込む

➡里を守り切った一行だが、孫市は傷ついてしまう

➡つばめはカブキのことが気に入らないようだね

鬼武者 Onimusha Tactics

戦国時代を舞台にした大ヒットアクション『鬼武者』シリーズの世界観をそのままに、シミュレーションRPGとして登場する『Onimusha Tactics』。今回は、羽柴秀吉を追いながら中国・四国地方を進む第2章の序盤の物語と、戦闘のカギをにぎるアイテム合成と武器・防具の強化システムを中心にお送りするぞ。

GBアドバンス

タイトル	Onimusha Tactics	ジャンル	シミュレーションRPG
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	7月25日		
価格	4800円		

 ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

いよいよ第二章に突入!!

第十話 人か？・幻魔か？

摂津に着いた一行は、大勢の幻魔をたったひとりで迎え撃つ男・虎鉄と出会う。成り行き上、助太刀を買って出た王仁丸と幻魔の激戦がくり広げられる!! …と、そこに謎の美女・アゲハが登場。王仁丸をからかう彼女の正体は、はぐれ幻魔！ 敵でもないけど、味方でもない不思議な存在の彼女とは、今後何度も顔を合わせることになるのだ。

←虎鉄の本業は山賊の首領。でも、悪い人じゃなさそうだね

➡幻魔を撃退すると、子分が全滅してしまったことを告白、仲間になってくれるぞ

⬆奇妙な形状の刀を持つ女剣士。信長の手先ということはなさそうだけど、完全に信用はできない!?

第十一話 姫路城のカブキ踊り

虎鉄を加え意気揚々と姫路に向かう王仁丸たち。しかし、姫路城では秀吉にさらわれた阿国が、幻魔を呼び出すために利用されていた！ 彼女を救出しようとした与一とともに、凶悪な幻魔ビストゥーラを退治するのだ!!

⬆秀吉の命を狙う与一は、日本全国に知れ渡った弓矢の名人なのだ

←強力な技と充実した装備に加え、HPも高い。攻撃を一極集中して早めに倒さないと、味方の被害が大きくなるぞ

秀吉の奸計!?

←しかし暗殺は失敗。阿国の踊りに誘われたビストゥーラが現れてしまう。ヤツを倒して阿国を助け出そう!!

第十二話 異変！淡路島

警備の兵士が立ったまま寝ている淡路島。仲間も次々と眠らされてしまう。この現象の根源は催眠幻魔ギュロッソス。彼の息を吸うと誰もが眠ってしまうのだ！ 絶体絶命のピンチを救ってくれたのは、あのアゲハ!! 目覚めた仲間と一緒に幻魔をけ散らすのだ。

←上陸した途端、仲間も立ったまま寝てしまう。王仁丸は大丈夫？

➡元凶の登場直後にアゲハがやって来て仲間を起こしてくれる。幻魔の中にもイイ奴がいるのだろうか!? …その前にビストゥーラを倒さなくっちゃ!!

⬆幻魔を全滅させると再び姿を見せるアゲハ。お礼を言った王仁丸に、高松城が危ないと言い残す。一行の次の目的地は、これで決まったね

ここまでに登場する 王仁丸の仲間たち

四～六話、十～十二話の範囲に登場し、仲間になってくれる人物を大紹介。初めは寂しかった信長打倒の一行だけど、心ある人物が集まれば、巨大な力となることを見せるのだ！

幻魔に稽古をつけて楽しんでいた年若い剣士。勝手に仲間に加わっちゃうぞ。

幻魔に殺された仲間の仇を討つため一行に加わる。義理人情に厚い大親分だ。

出雲大社の巫女の一族出身。魅惑的な踊りで仲間の体力を回復する能力を持つ。

阿国の護衛で弓の名人。炎や雷をまとった強力な矢を自由自在に使いこなす。

姫路城で出会う謎の男。幻魔の被害に合った国々の状況を教えてくれるのだ。

CYBER DRIVE ZOIDS サイバードライブ ゾイド 機獣の戦士ヒュウ

これまでのGBAゾイドと一味違う 基本システムを解明

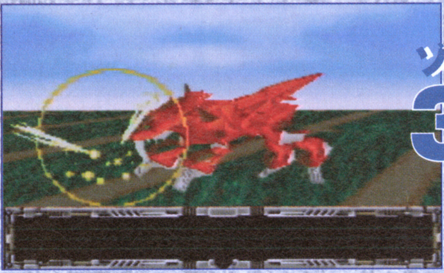
ゲームボーイアドバンス

タイトル	サイバードライブゾイド　機獣の戦士ヒュウ	ジャンル	RPG
発売元	トミー	プレイ人数	1～2人用
発売日	6月27日発売予定	備　考	玩具ゾイド無し版5800円
価　格	9980円(赤外線通信アダプター&玩具ゾイド同梱版)		

アドベンチャーとバトル2つのパートで進めるRPG

今度のゾイドはアドベンチャーパートで仕事を請け負い、バトルで解決していくミッションクリア型のRPG。仕事を成功させて報酬をもらったら、武器を買ってゾイドを強化。さらに難易度の高い仕事に挑戦していく。ゾイドや武器はポリゴンで作られていて、装備の変更が見た目にも反映されるのが特徴だ。

⬆アドベンチャーパートでは選択肢を選ぶことで、起きるイベントやストーリに変化がおこるのだ。ゾイドの強化もできる



ゾイドは3Dポリゴンで再現

⬅ポリゴンで作られたゾイドは戦闘中滑らかにアニメーションする。武器を使うときの動作も設定が完全に再現されるぞ

仕事をうけたりゾイドのチューンができる アドベンチャーパート

アドベンチャーパートでは、さまざまな仕事をこなすことでストーリーが進行していく。ショップで買い物をしたり、ゾイドの強化をしたりするのもこのパートでおこなう。仕事には期間限定のものや、特定のイベントを経験していないと引きうけられないものなどもあるぞ。

⬆ゾイドは好きなように改造することができる

⬆ショップでは武器の売買ができる

イベントが発生してストーリーが進ことも

⬅ストーリーを進めていくと、さまざまなイベントが発生。一部の記憶を失ったヒロインや、主人公に秘められている謎によるイベントが起きることも

コマンドをえらんで移動や攻撃を行う ゾイドバトルパート

バトルでは、使うコマンドを選んだら、相手と同時に行動を実行する。同時行動なので、攻撃しようとしたら移動で避けられるといった事態も発生する。つまり、相手の手を読んで行動することが必要となるのだ。

地形による行動ボーナスや、武器による消費エネルギーなどの要素もあり、かなり戦術性の高いバトルを楽しむことができるぞ。

ゾイドに任せることもできる

⬆ゾイドに任せると、いつもより強いダメージを与えられる攻撃が出ることも…

移動コマンド

⬆移動して、敵を武器の効果範囲に捕らえる。移動で敵の攻撃を回避することも可能

武器選択

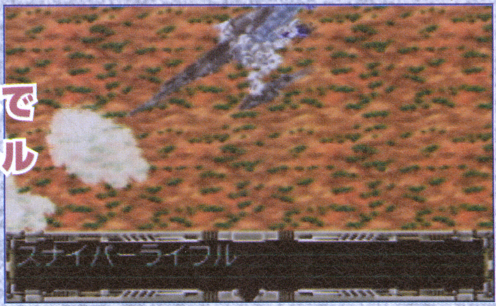
⬆効果範囲、消費エネルギー、弾数などを考えて、ベストな武器を選択

玩具サイバードライブゾイドとの連動

玩具についているコントローラの代わりに、サイバードライブゾイドを挿したGBAに、赤外線通信アダプターをつけてコントローラとして使用できる。このとき、ゲームの進行具合によって玩具がパワーアップする。

⬆付属コントローラを使ったときよりもすばやい。おもちゃは5980円で販売される

3D アニメで迫力のバトル



➡コマンドを決めると、3Dポリゴンで作られたゾイドがアニメでぐりぐり動く。特殊ウェポンも設定どおり動作する

©2003 TOMY/NDCUBE Co.,ltd
Powered by Mascot Capsule® Engine　「Mascot Capsuleは（株）エイチアイの登録商標です。」

ドラえもん みんなで遊ぼう！ミニドランド

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ドラえもん みんなで遊ぼう！ミニドランド	ジャンル	みんなで協力アクションゲーム
発売元	エポック社	プレイ人数	1～4人用
発売日	7月未定	メモリーカード	2ブロック
価格	6800円		

山から空まで！ 新たに判明したアトラクション＆ミニゲームを公開

最大4人同時プレイ可能のアクション。ヒットポイントを全員で共有するのが特徴だ。今回は、新たに判明したトロッコに乗って進むステージと、タケコプターで飛ぶステージを紹介する。どちらも普通のステージとは違い、レースやシューティングのような感覚で楽しめるのだ。

←HPが共有のため、仲間のピンチは自分のピンチ

トロッコで走る

↑トロッコステージでは画面が自動でスクロール。空気砲の照準を動かすのだ

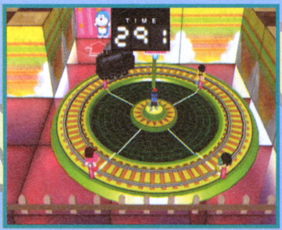
タケコプターで飛ぶ

↑タケコプターステージでは画面を自由に移動できる。空気砲は正面に飛ぶぞ

ミニゲームで協力しながら競い合え！

各ステージの途中ではミニゲームが始まることがある。イス取りゲームなど、どれも簡単なルールで楽しめるものばかりなので、みんなで協力してクリアを目指そう。クリア後には一番活躍した人や、活躍しなかった人の発表があるので、協力しながらも対戦のような気分が味わえるぞ。

←ミニゲームクリア後の結果発表。一番活躍した人は誰かな？



←Rボタンで風船をふくらませつつ、ジャンプでSLをかわす

SL風船

←イスの近くで止まれるように、歩くスピードを調整するのだ

イス取りゲーム

ハチエモン

hachiemon

GBアドバンス

タイトル	ハチエモン	価格	4800円
発売元	ナムコ	ジャンル	くちびるアクション
発売日	7月4日	プレイ人数	1人用

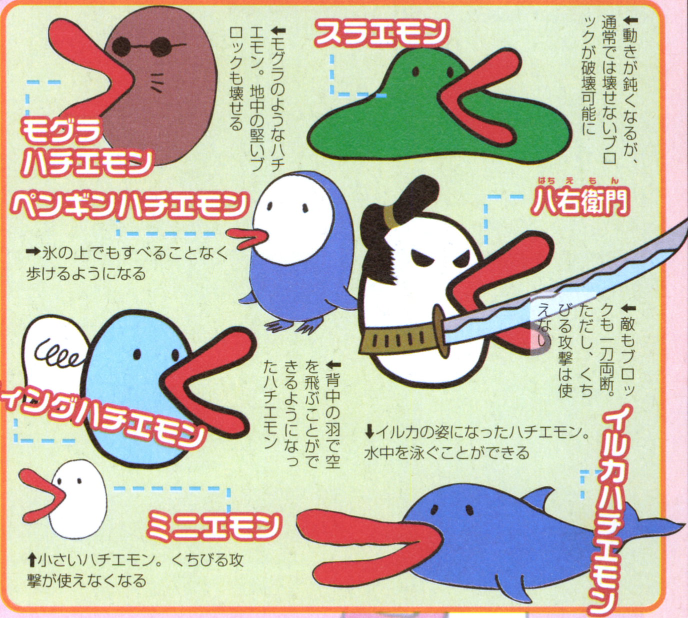
タコヤキを食べて変身！ イルカからサムライまでなんでもアリ!?

くちびるを使った多彩なアクションが目を引くハチエモンだが、じつはタコヤキを食べることで変身も可能なのだ。その形態はイルカ、サムライなどバリエーション豊かな全11種類。それぞれが特殊な能力を持っているぞ。

←↑どんな姿でも「カンテーレ」と叫べる。これで隠しアイテムを発見できるのだ

↑透明な「すけるモン」は敵に触れても平気

↑敵を切りつけるサムライの「八右衛門」



←モグラのようなハチエモン。地中の堅いブロックも壊せる

←動きが鈍くなるが、通常では壊せないブロックが破壊可能に

→氷の上でもすべることなく歩けるようになる

←敵もブロックも一刀両断。ただし、くちびる攻撃は使えない

←背中の羽で空を飛ぶことができるようになったハチエモン

↓イルカの姿になったハチエモン。水中を泳ぐことができる

↑小さいハチエモン。くちびる攻撃が使えなくなる

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©2003 EPOCH CO.,LTD.
©2003 関西テレビ放送 ©2003 NAMCO LTD.

CONTINUE TO REPORT

続報

真・女神転生デビルチルドレン 炎の書／氷の書／真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！

真・女神転生 デビルチルドレン 炎の書 氷の書

GBアドバンス

タイトル	真・女神転生デビルチルドレン 炎の書／氷の書	ジャンル	RPG
発売元	アトラス	プレイ人数	1～2人用
発売日	2003年予定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	未定		

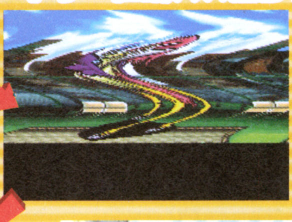
前作『光の書』『闇の書』の主人公たちが新たな戦いに巻き込まれる！

デビルを仲魔にして敵と戦うRPGの最新作。前作の主人公、『光の書』のジンとランド、『闇の書』のアキラとゲイルのコンビが、それぞれ『炎の書』『氷の書』で活躍するぞ。今回の物語でも、子供たちの誘拐事件やパートナーの力を奪う謎の敵など、波乱の展開が彼らを待ち受けている。

⬆➡原宿の崩壊から始まる本作のストーリー。それに合わせてさまざまな事件が発生しているようだ

パートナーに最大のピンチ！

⬆ランドの様子がなんだかおかしい？



⬅最強のランク「ゴッドソルレオン」の姿から…

⬆元の「ソルレオン」に戻されてしまった！

➡ランドと同じくゲイルも元のランクになってしまった

力を奪った相手は誰だ？

➡力を奪われ、再び元の姿にランクダウンしてしまったランドとゲイル。やはり新たな敵のしわざなのだろうか？　彼らの目的とはいったい？

真・女神転生 デビルチルドレン パズルdeコール！

GBアドバンス

タイトル	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	ジャンル	パズル
発売元	アトラス	プレイ人数	1～2人用
発売日	7月25日発売予定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

デビルチルドレンたちがパズルに挑戦！仲魔とともにゴールを目指せ

『真・女神転生　デビルチルドレン』のキャラクタたちがパズルで登場。回転するドアや押すと動く石などの障害物をどかしながら、ゴールを目指そう。また、ステージにあるタマゴを助けるとデビルが仲魔になってくれる。仲魔がたくさんいれば、各ラウンドのボスとの戦いが有利になるぞ。

押して、回して道を作れ！

⬅⬆ストーリーモードのステージ画面。できるだけ短いタイムと少ない手順で、各ラウンドの最後にあるボス戦ステージへ向かおう

ランド篇とゲイル篇 2つのストーリーモード

⬆各ラウンドの間には、会話中心のいろいろなイベントが発生する

➡ストーリーモードは、ランド篇、ゲイル篇それぞれ6つのラウンドで構成されている

強力なボスとの対決！

ボスステージでは通常ステージで行うパズルのほかにも、ボスからの攻撃を回避しつつ、「ボスサークル」を踏まなければならない。ボスの攻撃を受けてしまっても、それまでのラウンドで助けた仲魔がいれば身代わりとなってくれるぞ。ボスサークルをすべて踏めばボスを倒してラウンドクリアだ。

⬇ボスステージにたどり着くのにかかった時間で難易度が変わるのだ

©ATLUS 2000,2003©ATLUS 2003

DISNEY'S Aladdin アラジン

GBアドバンス

タイトル	アラジン	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	8月1日発売予定		
価格	4800円		

新ステージ追加でボリュームアップ！ 映画さながらの爽快アクション

大ヒットしたアニメ映画、『アラジン』を題材にしたアクションゲーム。魅惑の都・アグラバや魔法のランプが眠る洞窟など、ステージは映画のストーリーをなぞった構成となっているぞ。また、以前発売されたSFC版にはなかった新しいエリアが各ステージごとに追加されており、よりボリュームのある内容となっている。

アラジン

←勇気あふれる17歳の若者。この世で唯一、ダイヤモンドの心を持っている

アブー

↑すばしっこくていたずらが大好きな、アラジンの相棒のアブーだ

魔法のランプを探し出せ！

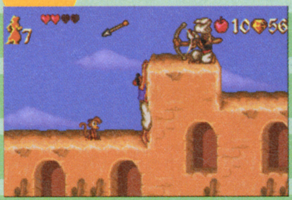
↑どんな願いでもかなえてくれるという「魔法のランプ」を探して、ステージを進もう

↑この洞窟の奥に魔法のランプがあるのか！？

アラジンのアクションはとっても多彩

主人公のアラジンは、ジャンプや馬跳び、ぶらさがりにリンゴ投げなど、多彩な技を使うことができる。アラジンはもちろん、相棒のアブーや敵キャラたちの表情豊かで滑らかなアクションも魅力のひとつなのだ。

壁につかまれ！



←弓矢で狙われている！ 壁際にぶらさがってやりすごせ

馬跳びでジャンプ！

↑細くて乗れない狭い足場は馬跳びで越えよう

布を使ってホバリング

➡ステージで見つけた布をジャンプ中に広げれば、フワリとホバリングできるようになるのだ

DISNEY'S ミッキーとミニーのマジカルクエスト2

コスチュームチェンジと協力プレイでミッキーとミニーが大活躍！

GBアドバンス

タイトル	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
発売日	7月18日発売予定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

ミッキーとミニーの2人が、いろいろな能力を持つコスチュームに着替えながら活躍するアクション。ジャングル、おばけ屋敷といった様々なステージに合わせたコスチュームを選んで、サーカスをめちゃくちゃにした悪者・ピート男爵をこらしめにいこう。

↑森の中ではレンジャーのコスチュームが活躍

サーカスのステージは仕掛けがいっぱい

←サーカスで迷子になってしまったプルートを捜そう

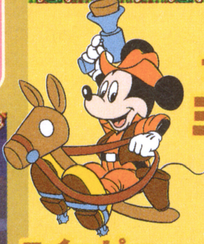
↑おばけ屋敷でボス出現。おもちゃのピストルで立ちむかえ

通信プレイで協力！

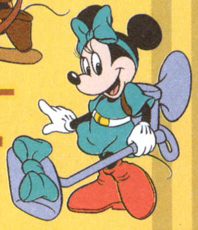
通信ケーブルで2台のGBAをつなぐことで、ミッキーとミニーの協力プレイができるのだ。1人ではなかなか倒せなかった強力なボスも、2人で力をあわせれば簡単に倒せるようになるかもしれないぞ！

↑それぞれ別々のコスチュームを着ても楽しめる

←スイーパーのコスチュームで戦うミッキーとミニー



カウボーイ ミッキー



スイーパー ミニー

©Disney Developed CAPCOM CO.,LTD.

キャラ育成に役立つ情報とエリウッド編の中盤をマップ攻略

GBアドバンス

タイトル	ファイアーエムブレム 烈火の剣	ジャンル	S・RPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人
発売日	発売中	備 考	GBA専用通信ケーブル対応
価 格	4800円		

ネルガル打倒の方法を探す19～22章外伝までを攻略

今回はエリウッドが旅立つ原因となった事件の黒幕である、ネルガルとの出会いと、その打倒の方法を探る19章～22章外伝までを攻略。物語後半の激戦に備え、自軍のユニットを今からしっかりと育成しておこう。

↑ついに黒い牙が本格始動。四牙と戦いも迫る

↑頼もしい仲間たちがエリウッドの下へ集う

リン編をクリアするとサウンドルームが登場

リン編クリア後「エクストラ」内にサウンドルームが登場する。ここでは、ゲーム中に聞いたことのある曲のみを聞くことができる。また、背景には見たことのある一枚絵が表示され、Rボタンを押すと一枚絵だけを見ることができるのだ。

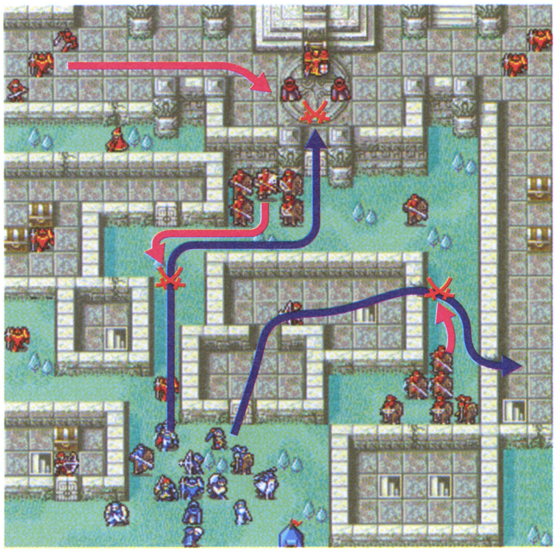
➡ここでセレクトボタンを押すとランダムで曲が流れるぞ

19章 竜の門

クリア条件
玉座の制圧

盗賊たちの退路をふさげ!

ここではラガルトとメンバーカードを持った盗賊が敵軍に登場。彼らは宝箱からアイテムを取りながら移動し、マップから離脱しようとするので、盗賊たちの離脱を防ぐことが重要となる。なお、メンバーカードを盗んだらマップの怪しい場所に行ってみよう。秘密の店に行くことができるぞ。



ポイント1 急いで進軍し新たな仲間をゲットせよ

ラガルトはマップ左上からマップ右にある宝箱の中身を取りつつ移動し、マップ右下にある階段から離脱しようとする。そこで自軍のユニットで脱出ルートをふさぎ、エリウッドで話しかけて仲間にしよう。ちなみに、ラガルトに取られた宝箱の中身は彼を仲間にすれば手に入れられるぞ。

↑ラガルトの行く手をふさぐように進軍しよう

↑もう1人の盗賊からメンバーカードが盗める

ポイント2 増援に備え各所にユニットを配置

マップ内のあちこちにある階段のほかマップの左上や左下からは敵の増援が続々と出現する。それらの場所には、あらかじめユニットを配置しておき、出現と同時に倒そう。回復用にきずぐすりも持たせておくと安心だ。

↑6ヵ所ある階段すべてから増援が出現する。出現と同時に倒してしまうと安全だ

↑マリナスを狙う敵が出現するまで、護衛には壁越しの間接攻撃で敵の増援の相手をさせよう

©2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

20章 新たなる決意

クリア条件 ボスの撃破

敵増援をすべて倒してから進軍

夜の市街地が舞台となる索敵マップ。索敵マップでは自軍の周囲しか見えず、見えない場所から襲ってくる敵が非常にやっかい。そのため、盗賊やトーチを使えるユニットを出撃させたり、たいまつを使用するなどして、視界の確保に努めよう。また、ここには闘技場もあるので、下を参考にしてユニットの育成に挑戦してみてもいいだろう。

↑この章から踊り子のニニアンが参戦する。リン編から継続してプレイしている場合は、ニルスのレベルを引き継いで登場するのだ

ポイント1 闘技場近くに布陣して敵を撃破

マップ左上と左下に1体ずついる修道士を倒してしまえばマップ左側は安全。全軍でマップ右へと進軍し闘技場の下付近で陣をしき、向かってくる敵を撃退していこう。なお、敵の最後の増援は遊牧民とソシアルナイト。これらの敵を倒すまでは、闘技場付近よりも前方に進まないようにしよう。

➡修道士を倒してから進軍しよう

↑闘技場の下付近で陣を作り敵を迎撃する。隙を見て上下の村も訪問、アイテムを入手しよう

↑増援で出現するドラゴンナイトなどには弓が効果的。近くにあるアーチも使おう

ポイント2 ボスは英雄の証を盗んでから倒す

ボスのオレグはマップ右下にいる。銀の斧とはがねの弓を持っており、攻撃力は高い。そこで、剣を装備したユニットをマップ右にある森に配置。ボスを誘い出してから一斉攻撃で倒してしまおう。なお、英雄の証も忘れずに盗賊で盗んでおくようにしよう。

➡倒す前に英雄の証を盗もう

闘技場で負けない!! 闘技場で生き残る3つの必勝法を伝授

21章で通算2回目の登場となる闘技場では、戦闘に勝つことで最初に賭けたお金の倍のお金と経験値を手に入れることができる。しかし通常の戦闘と同様に、ここで倒されたユニットは消滅してしまうので注意が必要だ。ここで紹介する必勝法を参考に戦っていこう。

↑負けるとそのユニットは消滅してしまうぞ

① 賭け金の安い敵が出るまで戦わない

闘技場では基本的に賭け金が高いほど強い敵を相手にしなければならなくなる傾向がある。そこで、提示された賭け金が高いと思ったらキャンセル。安い賭け金が提示されるまで何度でも入りなおすといいだろう。

⬅賭け金が高いと強敵が出現しやすいので注意しよう

↑ドラゴンナイトなどは強くて早い強敵だ

↓海賊などは命中率も低いので戦いやすい

② 少しでも不利ならばすぐに降参

闘技場での戦闘が始まったらまずは敵の命中率と攻撃力、必殺の値をチェック。どちらかが2回攻撃をしていないかも見ておこう。もし、敵が必殺を出す可能性が1%でもあったり、高い攻撃力での2回攻撃を受ける場合はすぐに降参しよう。その後は自分のHPと敵の攻撃力を見比べて、何回攻撃に耐えられるかを計算し戦う。また、例え敵の攻撃の命中率が低くとも、次に敵の攻撃が当たると負ける場合は降参すること。

➡必殺の値が低くても絶対に甘く見てはダメだ

⬅命中率は目安でしかないので過信しすぎないこと

③ 禁断のリセット技でピンチを脱出

闘技場でお金を賭けると、対戦相手のレベルとクラス、装備が表示される。これを見て不利な相手だった場合は、Aボタンを押さないでリセットすると、闘技場に入るところからやり直すことができる。これを使えば負ける確率をさらに減らすことが可能となるぞ。

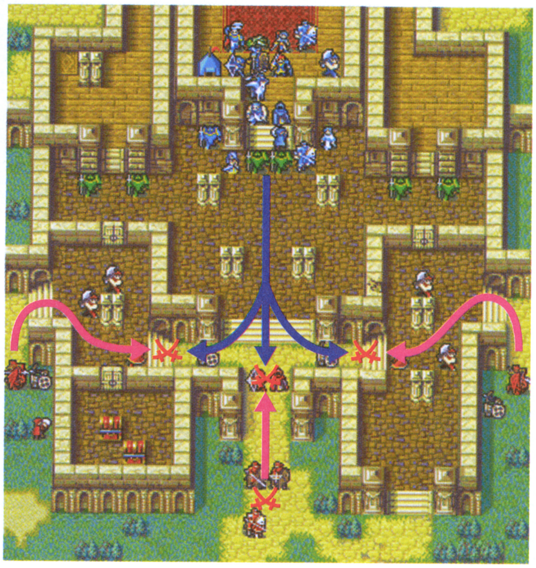
↓この画面までならリセットが効く。不利だと思ったらリセットしてピンチを切り抜けよう

21章 二つの絆

クリア条件
ニルスの11ターン生存orボス撃破

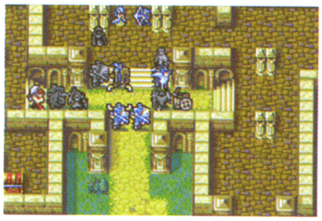
ボスは残して経験値を稼ごう

ニルスを11ターンの間守るか、ボスを撃破することでクリアとなるマップ。ここでは9ターンめまで敵の増援が出現するが、ボスを早めに倒してしまうとクリアとなってしまい、経験値を稼ぐチャンスを逃がしてしまうことになる。そのため、ボスを倒すのは10ターンめ以降にしよう。



ポイント1 マップ中央に布陣して敵を迎撃

戦闘が始まったら全軍でマップ中央にある階段付近へ移動。そこで陣を作って敵を迎撃していく。このときはアーチャーも出撃させ、階段付近にあるロングアーチを使っての攻撃も行っていこう。敵の増援などの撃退が一通り済んだら、盗賊などで宝箱の中身も忘れずに回収しておくこと。



↑騎馬系ユニットを先行させて、階段付近の敵を一掃。その後到着したユニットで陣を作ろう

↑階段の近くにはロングアーチもある。アーチャーを出撃させて遠距離攻撃をお見舞いしよう

ポイント2 「話す」を使って新たな仲間を得よう

ここではドラゴンナイトのヒースと遊牧民のラスの2人の仲間を新たに得ることができる。ヒースはエリウッド・ヘクトル・リン・ニニアンのうちの誰かで、ラスはリンで話せば仲間にすることができるぞ。

↑ヒースが近づいてきたところに話しかける

↑ラスはリンで早めに話しかけておこう

クラスチェンジを行ってユニットを強化しよう

下級クラスのユニットのレベルが10以上になると、クラスチェンジができるが、クラスチェンジを行うときは、すぐに行わずに下級クラスのユニットのレベルが20に達するまで我慢しよう。より強いユニットにできる可能性が高くなるからだ。

↓レベル10未満だとアイテムが使えない

↑レベル10以上のユニットがクラスに対応したクラスチェンジアイテムを使用すると…

↑上級クラスとなり、各パラメータに大きなクラスチェンジボーナスがつくのだ

レベル10でクラスチェンジ

レベル20でクラスチェンジ

↑レベル10よりも20でクラスチェンジした方が、レベルアップの機会が多い分強力なユニットになりやすい。クラスチェンジはできるだけレベル20になるまで待つといいだろう

クラスチェンジに必要なアイテム一覧

- ソシアルナイト、アーマーナイト……騎士の勲章
- アーチャー、遊牧民……オリオンの矢
- ペガサスナイト、ドラゴンナイト……天空のムチ
- 海賊……覇者の証
- 剣士、傭兵、戦士……英雄の証
- 魔道士、シャーマン、修道士、シスター、トルバドール……導きの指輪

クラスチェンジで上がるパラメータ

クラス(性別)	HP	力(魔力)	技	速さ	幸運	守備	魔防	移動	体格	救出
アーチャー(男)	+3	+1	+2	+2	0	+2	+3	+1	+1	+1
アーチャー(女)	+4	+3	+1	+1	0	+2	+2	+1	+1	+1
アーマーナイト	+4	+2	+2	+3	0	+2	+3	+1	+2	+2
海賊	+4	+1	+1	+1	0	+2	+2	+1	+3	+3
剣士	+5	+2	0	0	0	+2	+1	+1	+1	+1
シスター	+3	+1	+2	+1	0	+2	+2	+1	+1	+1
シャーマン	+4	0	0	+3	0	+2	+2	+1	+1	+1
修道士	+3	+2	+1	0	0	+3	+2	+1	+1	+1
戦士	+3	+1	+2	0	0	+3	+3	+1	+2	+2
ソシアルナイト	+2	+1	+1	+1	0	+2	+1	+1	+2	−2
ドラゴンナイト	+4	0	+2	+2	0	0	+2	+1	+1	−1
トルバドール	+3	+2	+1	0	0	+2	+3	+1	+1	−1
ペガサスナイト	+5	+2	0	0	0	+2	+2	+1	+1	−1
魔道士(男)	+4	+1	0	0	0	+3	+3	+1	+1	+1
遊牧民	+3	+2	+1	+1	0	+3	+3	+1	+1	−1
傭兵	+4	0	+2	+2	0	+2	+2	+1	+1	+1

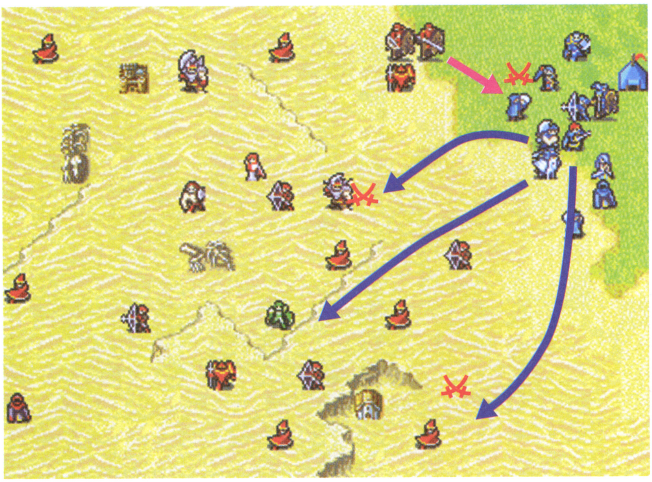
22章 生きた伝説

クリア条件 敵の全滅

パントを敵の中から「救出」しよう

同盟軍のパントは非常に強く、放っておいても問題はない。しかし、外伝に進むにはホークアイを仲間にし、この章で自軍全体で経験値を700以上取得する必要がある。パントに敵を倒させないためにも彼を救出した方がいい。

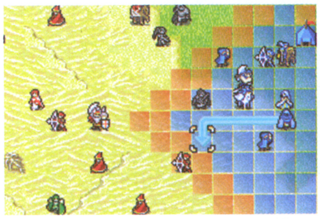
←ホークアイはエリウッドで話せば仲間にできるぞ



ポイント1 砂漠で移動力の落ちないユニットで進軍

このマップでは一面砂地だらけなので、砂地でも移動力の落ちないフロリーナなどの飛行ユニットや、カナスやエルクなどの魔法使い系ユニットを多めに出撃させると有利。育てていない場合は仕方ないが、できるだけ出撃させるようにしよう。なお、砂地では騎馬系やアーマー系などは大きく移動力が落ちるので注意しておこう。

また、ボスのローズとジャスミンは斧を使う強力なウォーリア。こちらも対ボス用に剣を使える強力なユニットを出撃させ、彼らの攻撃範囲内に入って敵を誘き出してから倒していこう。



↑カナスなどの魔法使い系ユニットは砂漠でも移動力が落ちないので頼りになるのぞ

↑ローズたちは剣を装備したユニットをオトリにして誘き出してから攻撃するといいだろう

ポイント2 砂漠の中のアイテムも回収しよう

砂漠にはアイテムが落ちている場所がある。敵の数を減らした後で、怪しい場所にユニットを派遣しよう。アイテムを発見できるのは、盗賊か運の高いユニットだ。また、アイテムの落ちている場所は民家で聞ける場所以外にも2ヵ所あり、全部で6ヵ所存在する。マップの下の方も探してみよう。

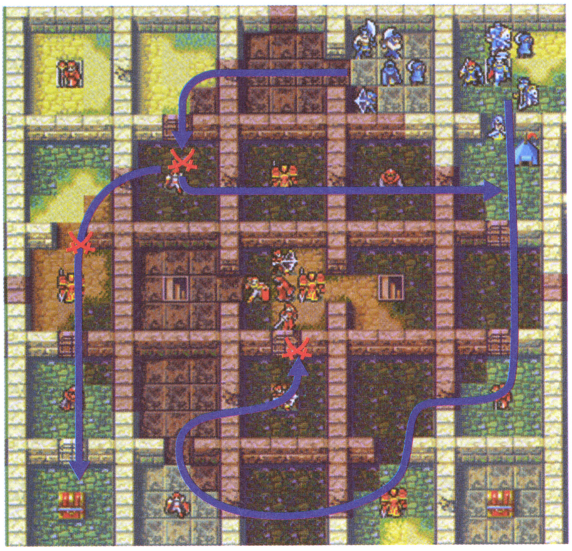
↓盗賊なら確実だが、盗賊以外にも幸運が高いユニットでアイテムをみつけることができる

22章外伝 創られし命

クリア条件 敵の全滅

間接攻撃ができるユニットを出撃させよう

18章外伝以来となる魔封じの者の出現マップ。ここでは戦闘開始直後、マップ右上に壁が出現し、強制的に自軍を2分されてしまう。どちらの部隊にも回復役や間接攻撃のできるユニットが入るように、出撃前に準備をしておくこと。また、宝箱もあるので、たからのかぎなども持たせておこう。



ポイント1 2分された部隊で各個に進んで最後に合流

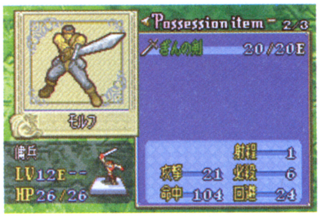
エリウッドの部隊は下に、ホークアイの部隊は左へとそれぞれ進軍。敵を倒しつつ進み、キシュナのいる部屋の前で合流するといいだろう。なお、初期配置の敵は上級クラスのユニットが多く、強力なぎんの武器などを持つ。3すくみや魔封じの者の能力を上手に利用して倒していこう。

↑ホークアイたちは敵を撃破しながらエリウッドたちと合流を目指す。宝箱の回収も忘れずに

↑ドルイドなどの魔法を使うユニットは、魔封じの者の能力が効いている間に倒してしまおう

ポイント2 キシュナの撤退のさせ方で増援が変化

キシュナの撤退のさせ方で出現する増援が変化。キシュナを攻撃して撤退させれば魔法使い系が、キシュナのいる部屋の扉を開けて撤退させれば、剣士や傭兵などが出現する。戦いやすい相手を選ぼう。



↑倒せばアイテムを手に入れられるのだ

↑魔法を手に入れたい場合はキシュナに攻撃だ

究極のモンスターの作り方教えます！

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

GBアドバンス

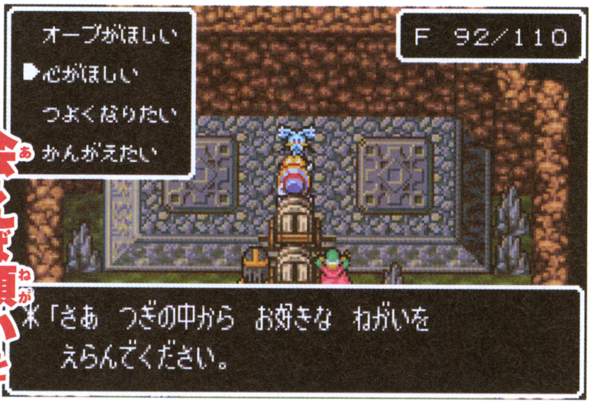
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	ジャンル	RPG
発売元	スクウェア・エニックス	プレイ人数	1〜2人用
発売日	発売中	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	5980円		

もう不思議な世界で目的を成し遂げてしまった人に朗報！今回はモンスターをさらに強くするための方法と、究極のモンスターたちを育てる方法をデータ満載で紹介するぞ。

この世の自然をつかさどる 6つの精霊の存在が明らかに！

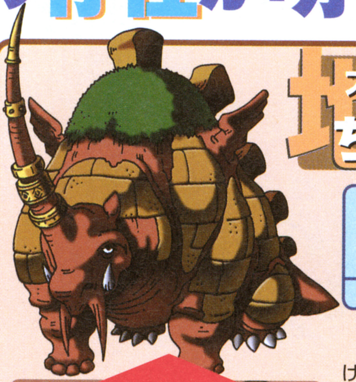
モンスターはレア度に応じてCからSSランクまでに分かれるが、『キャラバンハート』の世界にはさらにレアな、まさに究極といえるモンスターが存在しているのだ。それが「6つの精霊」だ。精霊たちは世界のどこかにいて、プレイヤーが訪れるのを待っている。そして、見事その精霊たちを打ち負かせば、いくつかの願いをかなえてくれるようになるのだ。

会えば願いをかなえてくれる!!



⬆いずれも普通ではおいそれとかなわない願いばかり。でも勝つのは難しい！

地 大地をつかさどる ちのせいれい



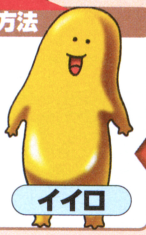
覚える特技
- ●バイキルト ●スカラ
- ●せいしんとういつ

重さ：4

のんびり屋というこの精霊は見かけほど重くない。イイロからの転身は、テパの村から大灯台地域の山にいる「ばくだんいわ」の心がいい。

転身方法

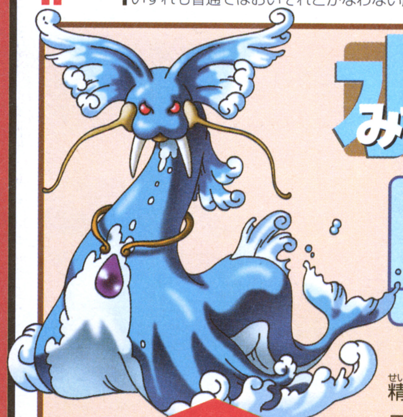
ちのせいれいの心 ＋ キングレオの心



イイロへの転身パターン

●動物系 ●魔獣系
●物質系 ●悪魔系
（いずれか1つ・すべてBランク）
＋
Bランク以下のエレメント系の心2つ

水 水をつかさどる みずのせいれい



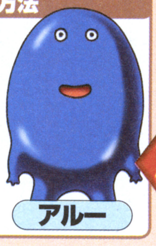
覚える特技
- ●ベホマラー ●ヒャド
- ●てっぽうみず

重さ：4

普段は温かい海に住むというこの精霊のポイントは、特技の「ベホマラー」。アルーへの転身は、テパの村から大灯台付近で手に入る「まどうスライム」の心がいいぞ。

転身方法

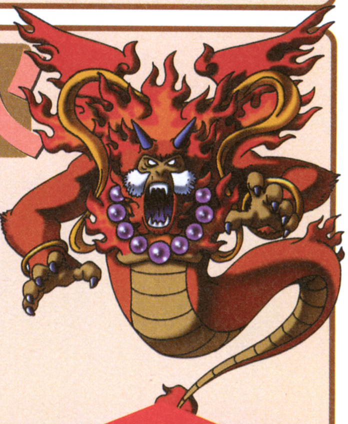
みずのせいれいの心 ＋ グラコスの心



アルーへの転身パターン

●スライム系 ●自然系
●動物系 ●エレメント系
（いずれか1つ・すべてAランク）
＋
Aランク以下のエレメント系の心2つ

火 炎をつかさどる ひのせいれい



覚える特技
- ●ひのいき ●メラ
- ●かえんぎり

重さ：4

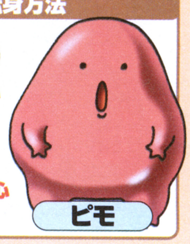
気が短く怒りっぽいこの精霊は、やはり火炎系の特技ばかり。ピモへの転身は、ムーンブルク地方東部の山にいる「ダークホーン」の心あたりが入手しやすくていいぞ。

ピモへの転身パターン

●動物系 ●魔獣系
●悪魔系
（いずれか1つ・すべてAランク）
＋
Aランク以下のエレメント系の心2つ

転身方法

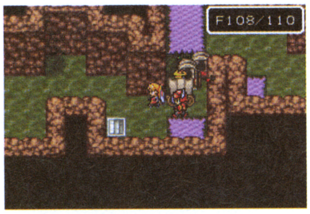
ひのせいれいの心 ＋ りゅうおうの心



 ©2003 ARMOR PROJECT／BIRD STUDIO／SQUARE ENIX All Rights Reserved.

精霊の心を集めるにはカラーオーブが必要！

精霊への転身は今までのモンスターたちといっしょだが、ポイントとなるのは、転身したい精霊の心が必要というところ。これは世界のどこかにいる彼らに勝ち、その心をもらうことで解決できる。その「どこか」とは、ズバリ「カラーオーブ」を使って行ける、自動生成ダンジョンだ。自動生成ダンジョンに行くには4つのカラーオーブが必要で、祭壇にささげるオーブの中で、もっとも数の多い色のオーブに対応した精霊が現れる。各色と精霊の対応は以下のとおりになっているので参考にしよう。



←ダンジョンの最後には各色に対応する精霊が待つ

4つの祭壇にオーブをささげると…

←一番会いたい精霊の色のオーブを多く祭壇にささげよう

それぞれの精霊とオーブの色の対応

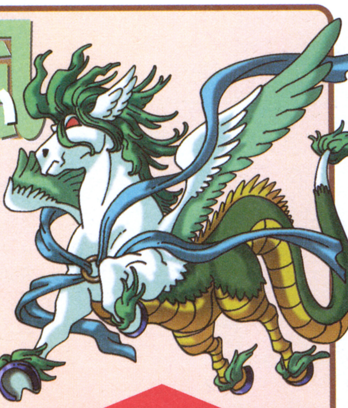
- 地の精霊が支配するオーブ → イエローオーブ
- 風の精霊が支配するオーブ → グリーンオーブ
- 水の精霊が支配するオーブ → ブルーオーブ
- 火の精霊が支配するオーブ → レッドオーブ
- 光の精霊が支配するオーブ → シルバーオーブ
- 闇の精霊が支配するオーブ → パープルオーブ

オーブをささげるのは「スライムランド」

カラーオーブをささげる祭壇のある場所は、「スライムランド」。ここはめったに見られないような珍しいスライム系モンスターに多く出会える島だ。この島のどこかにある祭壇に4つのカラーオーブをささげれば、精霊たちのいるダンジョンにたどり着けるぞ。

←スライムの島はスライムの顔の形をしたちょっとヘンな島

風をつかさどる かぜのせいれい 風



覚える特技
- ●しんくうぎり ●バギ
- ●ピオラ

重さ：3

風に乗って優雅に空を飛ぶこの精霊は、特技も風系がほとんど。ドリーンへの転身は、ペルポイの町周辺にいる「スライムナイト」の心が手に入れやすくていいぞ。

ドリーンへの転身パターン
- ●スライム系 ●自然系
- ●エレメント系

（いずれか1つ・すべてBランク）

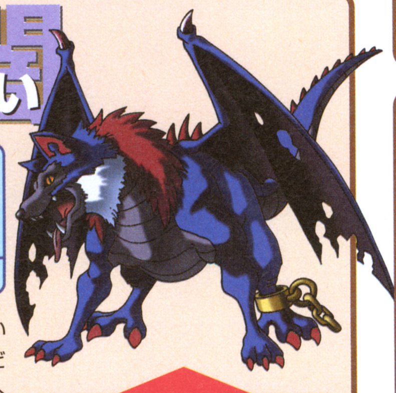
＋

Bランク以下のエレメント系の心２つ

転身方法

かぜのせいれいの心 ＋ セルゲイナスの心

闇をつかさどる やみのせいれい 闇



覚える特技
- ●ザキ ●せいしんとういつ
- ●やみのはどう

重さ：4

思慮深くいつも考えにふけっているこの精霊は、珍しい「やみのはどう」が使えるのが特徴。パーラルへの転身はベラヌールの町周辺の「キラーパンサー」の心がオススメ。

パーラルへの転身パターン
- ●元種族・全種族

（どのモンスターでもSランク）

＋

Sランク以下のエレメント系の心２つ

転身方法

やみのせいれいの心 ＋ にじくじゃくの心

光をつかさどる ひかりのせいれい 光

世界に光をもたらすこの精霊はデイン系特技がメイン。転身するには、まず「やみのせいれい」になる必要があるぞ。

覚える特技
- ●イオ ●ひかりのはどう
- ●デイン

重さ：4

転身方法

ひかりのせいれいの心 ＋ ゴールデンスライムの心

データ攻略「職業の心」を使って思いどおりのモンスターを育てよう!

特技耐性+ステータス上昇の職業の心

各職業の心は、転身のとき使うことでステータスを上げるほかに、職業によっては特技に対する「耐性」が上がることがある。ここでは特技の耐性が上がる11の職業と、心のランクに応じて上がる耐性を細かく紹介していくぞ。耐性は対戦のときに特に重要な要素となってくるので、よく考えて転身に使おう。

魔法使い（炎・爆発系の耐性アップ）

まほうつかいの心	メラ系呪文への耐性 MP+5
だいまほうつかいの心	メラ・ギラ系呪文への耐性 MP+10
まほうマスターの心	メラ・ギラ・イオ系呪文への耐性 MP+30

僧侶（氷・風系の耐性アップ）

そうりょの心	バギ系呪文への耐性 かしこさ+5
だいそうりょの心	バギ・ヒャド系呪文への耐性 かしこさ+10
マスターそうりょの心	バギ・ヒャド・マホトーン系呪文へ耐性 かしこさ+30

賢者（いやな特技をさけられる）

けんじゃの心	デイン系呪文への耐性 MP+10
だいけんじゃの心	デイン・マホトラ系呪文への耐性 MP+20
マスターけんじゃの心	デイン・マホトラ・メガンテ系呪文への耐性 MP+50

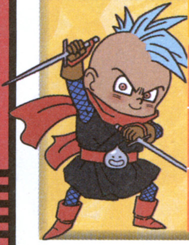
踊り子（おどりふうじに強くなる）

おどりこの心	踊り封じ系特技への耐性 素早さ+5
ベテランおどりこの心	踊り封じ・行動封じ系特技への耐性 素早さ+5
マスターおどりこの心	踊り封じ・行動封じ系特技・ルカニ系呪文への耐性 素早さ+5

まもの使い（呪い・毒などの状態異常に強い）

まものつかいの心	呪い系特技への耐性 HP+10
だいまものつかいの心	呪い・毒系の特技への耐性 HP+10
まものマスターの心	呪い・毒・マヒ系特技への耐性 HP+10

メタルハンター（息攻撃にだんぜん強い）



メタルハンターの心	吹雪系特技への耐性 守備力+10
メタルキラーの心	炎・吹雪系特技への耐性 守備力+20
メタルマスターの心	炎・吹雪系特技への耐性 守備力+50

転生士（ザキ系ならこれでOK）

てんせいしの心	ザキ系呪文への耐性 賢さ+10
だいてんせいしの心	ザキ系呪文・マヒ系特技への耐性 賢さ+10
てんせいマスターの心	ザキ系呪文・マヒ系特技・ラリホー系特技への耐性 賢さ+10

吟遊詩人（眠りなどの状態異常に強い）

ぎんゆうしじんの心	ラリホー系呪文への耐性 賢さ+5
ベテランしじんの心	ラリホー・メダパニ系呪文への耐性 賢さ+5
マスターしじんの心	ラリホー・メダパニ・ルカニ系呪文への耐性 賢さ+5

釣り師（水系特技なら何でも!）

つりしの心	水系特技への耐性 HP+5
ベテランつりしの心	水系特技への耐性 HP+10
マスターつりしの心	水系特技への耐性 HP+30

盗賊（素早さで勝負したいなら）

とうぞくの心	ボミエ系呪文への耐性 素早さ+10
だいとうぞくの心	ボミエ系呪文への耐性 素早さ+20
マスターとうぞくの心	ボミエ系呪文への耐性 素早さ+30

武闘家（耐・マヌーサで攻撃も安心）

ぶとうかの心	マヌーサ系呪文への耐性 攻撃力+10
ベテランぶとうかの心	マヌーサ系呪文への耐性 攻撃力+20
マスターぶとうかの心	マヌーサ系呪文への耐性 攻撃力+50

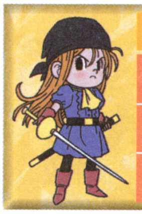
主にステータスが上昇する職業の心

ここで紹介する11の職業は主にステータスが上昇するもの。この中でも特徴的なのは、ステータスアップのない「ギャンブラー」と、ランクダウン転身のできる「あそびにん」の心だ。

戦士

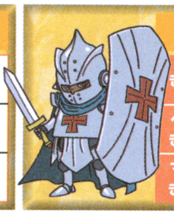
せんしの心	攻撃力+5
ベテランせんしの心	攻撃力+10
マスターせんしの心	攻撃力+30

剣士



けんしの心	攻撃力+5
ベテランけんしの心	攻撃力+10
マスターけんしの心	攻撃力+30

騎士



きしの心	守備力+5
ベテランきしの心	守備力+10
マスターきしの心	守備力+30

医術士

いじゅつしの心	HP+5
ベテランいじゅつしの心	HP+10
マスターいじゅつしの心	HP+30

料理人

りょうりにんの心	HP+5
ベテランりょうりにんの心	HP+10
りょうりにんマスターの心	HP+30

狩人

かりうどの心	HP+5
ベテランかりうどの心	HP+10
マスターかりうどの心	HP+30

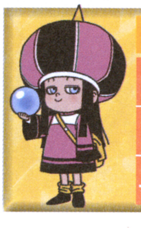
商人

しょうにんの心	HP+5
ベテランしょうにんの心	HP+10
キングしょうにんの心	HP+30

遊び人

あそびにんの心	ランクダウン1
ちょうあそびにんの心	ランクダウン2
あそびマスターの心	ランクダウン3

占い師



うらないしの心	賢さ+5
だいうらないしの心	賢さ+10
うらないマスターの心	賢さ+30

地図士

ちずしの心	素早さ+5
ベテランちずしの心	素早さ+10
マスターちずしの心	素早さ+30

ギャンブラー

ギャンブラーの心	ステータスアップなし
ハイギャンブラーの心	ステータスアップなし
ギャンブルキングの心	ステータスアップなし

データ攻略 モンスターが特技を習得する条件をすべて公開!

ここでは、その特技の習得にどのステータスがどれだけ必要かを公開している。もちろん必要な数値を満たしていても、その特技を覚えられるモンスターに転身していなければ習得できないので注意してほしい。ただし、「成長元となる特技」をすでに覚えている場合は、今現在その特技を覚えられないモンスターになっていても特技は成長していき、元の特技と入れ替わる。

特技名	LV	HP	MP	攻撃力	守備力	素早さ	賢さ	成長元となる特技
あまいいき	15	70	-	-	-	-	108	-
イオ	10	-	50	-	-	-	-	-
イオナズン	32	-	240	-	-	-	-	イオラ
イオラ	18	-	100	-	-	-	-	イオ
いきをすいこむ	17	119	-	-	102	-	-	-
いなずま	14	85	-	90	-	52	-	-
いなずまぎり	11	77	34	66	-	-	76	-
うけながし	18	126	-	108	108	108	-	-
おいかぜ	11	75	-	-	84	70	-	-
おどりふうじ	16	100	-	-	-	120	-	-
かえんぎり	11	77	34	66	-	-	76	-
かえんのいき	12	150	-	-	-	-	-	ひのいき
かまいたち	13	74	-	60	-	84	-	-
キアラル	11	-	24	-	-	-	-	-
キアリー	7	-	21	-	-	-	-	-
キアリク	14	-	30	-	-	-	-	-
ギガデイン	36	-	300	-	-	-	-	ライデイン
きょうふう	16	140	-	-	126	140	-	おいかぜ
ギラ	6	-	22	-	-	-	-	-
くちぶえ	12	-	28	-	-	-	44	-
こおりのいき	15	180	-	-	-	-	-	つめたいいき
こごえるふぶき	26	280	-	-	-	-	-	こおりのいき
ザオラル	18	-	63	-	-	-	-	-
ザオリク	35	-	350	-	-	-	-	ザオラル
ザキ	16	-	58	-	-	-	-	-
さそうおどり	11	50	-	-	-	50	-	-
ザラキ	36	-	165	-	-	-	-	ザキ
ザラキーマ	45	-	400	-	-	-	-	ザラキ
シャナク	15	-	27	-	-	-	-	-
しんくうぎり	11	77	34	66	-	-	76	-
しんくうは	23	155	-	165	-	175	-	かまいたち
スカラ	7	-	25	-	-	-	-	-
スクルト	14	-	50	-	-	-	-	スカラ
すてみ	14	98	-	84	84	-	-	-
すなけむり	10	70	-	-	-	70	-	-
すべてをすいこむ	15	91	-	-	78	-	-	-
せいしんとういつ	18	126	-	-	108	108	195	-
たいあたり	12	70	-	-	-	70	-	-
だいぼうぎょ	14	98	-	-	84	-	-	-
タカのめ	10	-	40	-	-	-	62	-
たたかいのうた	18	100	-	-	190	-	110	-
ちからをためる	9	98	-	-	84	-	-	-
つなみ	35	250	-	255	-	285	-	てっぽうみず
つめたいいき	9	70	-	-	-	-	-	-
デイン	12	-	41	-	-	-	-	-
てっぽうみず	13	100	-	85	-	84	-	-
どくこうげき	7	35	-	50	-	-	90	-
どくのいき	14	63	-	-	-	-	98	-
とっこう	18	126	-	108	108	-	-	-
トラマナ	10	-	40	-	-	-	62	-
なめまわし	7	55	-	-	-	67	-	-
におうだち	12	84	-	-	72	72	-	みがわり
ねむりこうげき	10	49	-	42	-	-	76	-

特技名	LV	HP	MP	攻撃力	守備力	素早さ	賢さ	成長元となる特技
のろいのことば	15	-	65	-	-	82	148	-
バイキルト	19	-	100	-	-	-	-	-
バギ	6	-	15	-	-	-	-	-
バギクロス	26	-	210	-	-	-	-	バギマ
バギマ	15	-	75	-	-	-	-	バギ
はげしいほのお	24	250	-	-	-	-	-	かえんのいき
ハッスルダンス	25	250	-	-	-	300	240	-
ピオラ	4	-	10	-	-	-	-	-
ピオリム	11	-	24	-	-	-	-	ピオラ
ひかりのはどう	30	-	300	-	-	-	306	-
ひのいき	8	50	-	-	-	-	-	-
ヒャダルコ	16	-	85	-	-	-	-	ヒャド
ヒャド	10	-	32	-	-	-	-	-
ぶきみなひかり	14	-	65	-	-	84	152	-
ふしぎなおどり	6	54	27	-	-	40	60	-
フバーハ	13	-	93	-	-	-	-	-
ベギラゴン	28	-	185	-	-	-	-	ベギラマ
ベギラマ	11	-	40	-	-	-	-	ギラ
ベホイミ	14	-	100	-	-	-	-	ホイミ
ベホマ	20	-	170	-	-	-	-	ベホイミ
ベホマズン	50	-	400	-	-	-	-	ベホマラー
ベホマラー	24	-	280	-	-	-	-	-
ホイミ	10	-	16	-	-	-	-	-
ボミエ	3	-	16	-	-	-	-	-
ボミオス	10	-	32	-	-	-	-	ボミエ
マジックバリア	13	-	80	-	-	-	-	-
マヌーサ	10	-	47	-	-	-	-	-
まねまね	21	147	147	126	126	126	227	-
マヒこうげき	12	63	-	54	-	-	98	-
マヒャド	24	-	190	-	-	-	-	ヒャダルコ
マヒャドぎり	11	77	34	66	-	-	76	-
マホカンタ	14	-	84	-	-	-	-	マホターン
マホキテ	9	-	58	-	-	-	-	-
マホターン	12	-	68	-	-	-	-	-
マホトーン	10	-	62	-	-	-	-	-
マホトラ	7	-	32	-	-	-	-	-
マホトラおどり	9	68	39	-	-	60	80	ふしぎなおどり
みかわしきゃく	9	63	-	-	-	54	-	-
みがわり	5	35	-	-	30	30	-	-
メガザル	39	-	360	-	-	-	-	-
メガザルダンス	30	210	-	-	-	180	446	-
メガンテ	28	-	40	-	140	-	-	-
メダパニ	12	-	56	-	-	-	-	-
メダパニダンス	13	74	-	-	-	78	141	-
メラ	5	-	14	-	-	-	-	-
メラゾーマ	25	-	250	-	-	-	-	メラミ
メラミ	16	-	80	-	-	-	-	メラ
もうどくのいき	20	98	-	-	-	-	152	どくのいき
もろばぎり	13	80	-	80	-	-	-	*-
やいばのぼうぎょ	14	98	-	84	84	84	-	-
やけつくいき	18	112	-	-	-	-	173	-
やみのはどう	28	-	275	-	-	-	270	-
ライデイン	17	-	105	-	-	-	-	デイン
ラリホー	8	-	24	-	-	-	-	-
ラリホーマ	17	-	52	-	-	-	-	ラリホー
リレミト	11	-	40	-	-	-	62	-
ルカナン	17	-	65	-	-	-	-	ルカニ
ルカニ	9	-	32	-	-	-	-	-
レミラーマ	10	-	40	-	-	-	62	-

ルルドの森～フォゾの町までの中盤の難所ステージをマップ攻略

本編攻略第2回！　変化型カードが大活躍する、謎解き要素の強い中盤の4ステージを詳しく解説するぞ。

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～	ジャンル	アクションRPG
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

一度クリアしたステージに戻ってイベント&未入手カードをチェック！

一度クリアしたステージでも、物語を進めてから再び訪れることで新イベントが発生したり、取れなかった宝箱が取れるようになったりする。今回の攻略範囲をクリアすることで、新たな展開が始まるステージとその内容を紹介するぞ。条件を満たしたらさっそくチャレンジしよう。

←以前は進めなかった怪しい場所に行けるように

鍵精製場地下クリア後 ▶カディスの町へ　カードショップの品揃えが変化

鍵精製場地下をクリアすると、カディスの町のカードショップの品揃えが変化する。また、ごみ捨てのイベントでレプラホーンを取っていれば、もう一度ごみを集めることで「ラウス」が入手できるようになる。

ごみ箱の中からラウスのカードが！

↑ごみは3つ落ちている。前回とは違う場所にあるので町中をよく探そう

名前	値段
エアーレイ	30G
アガレス	180G
トレントマスター	240G
ドラゴノイド	300G
エンチャンター	360G
キャットマジシャン	450G
リーブス	450G
インビジブル	999G
カトブレパス	900G
シーモンク	1440G

ルルドの森クリア後 ▶鍵精製場へ　氷に閉ざされた道が通行可能に

ルルドの森でマジックブースターを起動させたら、鍵精製場へ戻ろう。このブースターも使えるようになっているので、ストーンゴーレムに変化して上に乗り、大きな氷を体当たりして壊そう。2つの宝箱の中から「ゴーゴン」と「♪蝶の目団、峠を越えて」のカードが入手できる。

ブースターの力で氷を破壊

➡攻撃しても壊せなかった大きな氷だが、パワーアップしたゴーレムの力ならば粉々だ

化石の墓場クリア後 ▶ブリューワ街道へ　変化型カードで壊れた橋を渡る

化石の墓場でヘルハウンドを入手したら、ブリューワ街道の壊れて進めない橋が渡れるようになるぞ。ジャンプで橋の隙間を越えよう。魔方陣の上にクリーチャーを召喚して鉄柵を開き、進んでいくとボスのカオスナイトが出現。倒すとサブマップ「ブリューワ城」に行けるようになる。

ヘルハウンドで橋をジャンプ！

←この程度の距離なら、ヘルハウンドのジャンプでも充分渡ることができるのだ

魔方陣の上にクリーチャーを召喚

↑魔方陣は2つある。自律型か補助型のクリーチャーを上に置こう

➡槍で突いてくるカオスナイト。スキは大きいがくらうとかなりのダメージをくらう

コンボを有効的に活用しよう

今回の攻略範囲で入手できるカードを使ってできるコンボを、前回まで紹介したものと合わせて紹介。実戦に役立ててほしい。

➡実際に使ってみることで、威力を知ることが大切だ

名前	MP	効果	必要カード
アウト　オブ　オーダー	6	画面内の機属性の動きを止める	イエローバタフライ、？
アースウェーブ	9	単体の2倍程度の威力の地震攻撃	エレファント、カースエレファント
エアマスター	3	トレントマスターを宿木にしながら、自動で索敵して滑空攻撃	トレントマスター、テラーレイヴン×2
エレメンタルリベンジ	8	異・機属性クリーチャーのHPを徐々に減らしていく	ウンディーネ、サラマンダー、ドライアド、ノーム
クイックドレイン	4	周囲の敵のHPを高速で吸収する	イソギンチャク×2
クリスタルレイド	5	前方に魅了効果のある攻撃	ドラグーン×2、クリスタルローズ
クリティカルオービット	8	3体のコンビネーションによる旋回攻撃	カーバンクル、ジャガーノート、？
クロスアタック	7	交差するように剣を突き出して攻撃	デュラハン、カオスナイト
賢者の祈り	15	使用済みのカードを15枚回復	シーモンク、マインドフレイア
ゴブリンガッツ	4	ホブゴブリンが回転しつつ、反時計回りに半周しながら攻撃	ホブゴブリン、ゴブリンロード
スカイ　ハリアー	3	3体が前方にフォーメーション攻撃	エアーレイ、テラーレイブン×2
タイムアレスタ	21	一定時間、敵の動きを止める	イエローバタフライ、ランバード
ツイン スナイパー	7	ストーンゴーレムの背中から、ナイトスナイパーが次々と弾を発射	ナイトスナイパー×2、ストーンゴーレム
デスロータリー	6	デススタチューが引きつけた敵をカーバンクルが攻撃	カーバンクル、デススタチュー
テンダー　ケア	5	通常よりも高速で体力を回復する	フェアリー、リーブス
トリオ　ザ ハガン	6	3体のハガンのコンビーネーションによる前方攻撃	ストーム・ハガン、ロック・ハガン、ナッツ・ハガン
ハデスソング	5	周囲の敵に毒＋ダメージ	セイレーン、？
ピッグピッカー	3	オーク4体が次々と前方へと飛び出す	オーク×4
ブルータルナイトメア	8	周囲の敵を魅了＋体力半減	インキュバス、サキュバス
マンドラゴラミキサー	4	3体が踊りを踊ったあと、次々に爆発し周囲に防御力無視のダメージ	マンドラゴラ、ステップマンドラ、マンドラキング
リザードウォー	5	リザード4体が次々と現れて前方を攻撃	リザードマン、ファイアリザード、バジリスク、ポイズンリザード

©2002-2003 FromSoftware.All rights reserved.

ステージ攻略① ルルドの森 マジックブースターを利用して道を切り開け！

森を抜け、化石の墓場方面へ向かうのが目的。このステージでマジックブースターを発動させれば、他のステージでもブースターが使用できるようになるぞ。なお、ボスの「エノ・オザン」は倒さなくてもクリアはできる。自信が無いときは後回しにしておいてもいい。

⬅謎の老婆、グリディと出会うのもこのステージ

ルルドの森 マップ&出現クリーチャーデータ

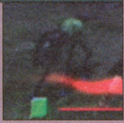
ボーナスカード
コカトリス×1、
エルフ×2、
マイコニド×3

エルフ　木属性

こちらの攻撃を身軽にかわし、弓矢で遠距離攻撃してくる。壁に追い詰めて倒そう。

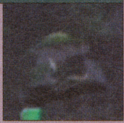
ステップマンドラ　木属性

一度クリアした後に入ると出現するようになる。敵が近づくと叫びを上げて自滅する。

テラービースト　木属性

動きが早く、エルフなどと数匹で囲まれると危険。自律型をおとりにしたほうが安全。

ドライアド　木属性

木属性の力を倍増する能力を持つので危険。現れたら最優先で倒しておきたい。

マイコニド　木属性

近づくと毒の胞子をまき散らして自滅する。遠距離からテラーレイブンなどで攻撃だ。

ボス エノ・オザン　異属性

謎の教団幹部の1人。武器型カードを多用するので正面から近づくのは危険だ。

ボス コカトリス　木属性

石化クチバシで攻撃してくる。数匹で囲まれたりしないかぎり、怖い相手ではない。

ポイント1 ストーンゴーレムに変身してブースターに乗ろう

まずはマジックブースターのスイッチを入れよう。ストーンゴーレムに変化してブースターに乗ると、今まで以上の怪力が発揮できるようになり、体当たりするだけで道をふさいでいる大木を壊すことができるのだ。

道をふさぐ大木を破壊できる

➡これで先に進めるようになる。時間がしばらくたつとパワーアップ状態は解けてしまう

ボス1 エノ・オザン カード使用後のスキを狙え

ステージのこのあたりに来ると、仮面を被った謎の教団員がいきなり襲い掛かってくる。リズやコルテン兵と同じく"鍵"を持ち、スケルトンやドラグーンなどのカードを使ってくるぞ。武器型カード使用後のスキを狙い、こちらも武器型で反撃しよう。倒すと「エノの鍵」というアイテムが手に入る。

仮面をかぶり鍵を使う謎の男

⬆➡その目的はいっさい謎。有無を言わさずリズに襲いかかる

ボス2 コカトリス 石化攻撃に気をつけよう

最初の挑戦では、この付近にいるグリディと出会って話をし、出口に向かえば自動的にクリアとなる。ステージクリア後、再び挑戦するとサブマップ「闘神の間」に通じるもう1つの出口へ進めるようになるぞ。こちら側の出口では3体のコカトリスが行く手を阻む。石化クチバシを使ってくるが、火属性カードで対抗するようにすれば特に苦戦する相手ではないはずだ。

➡動きはけっこう速いが、1体ずつ集中して攻撃を当てるようにしよう

サブマップ「闘神の間」出現！

➡力なき者は入ることすら許されないという

初登場カード解説

出現クリーチャーと同じく、手に入るカードもほとんどが木属性。「♪リズとグリディ」は化石の墓場でヘルハウンドを入手後に取れるようになる。

コカトリス
木属性　武器型

相手を石にするブレスを吐く。一発の攻撃力は低いが、連続ヒットすればかなりのダメージに。

➡一見、攻撃力が低そうに見えるコカトリスだが、敵に接近して使えば真価を発揮する

ラフレシア
木属性　補助型

敵の攻撃を引き付ける「身代わり」を持つ。召喚後にもう一度対応ボタンを押すと自爆する。

エルフ
木属性　自律型

相手の攻撃の届かないところに移動し、弓矢を放つ。やられにくい優秀なクリーチャー。

ドライアド
木属性　補助型

周囲の木属性の力を倍増し、土属性の力を半減させる能力を持つ。移動はほとんどしない。

マイコニド
木属性　補助型

近づいてきた相手に毒の胞子をまき散らして攻撃する、トラップ型のクリーチャー。

♪リズとグリディ
サウンドカード

カタログ画面で音楽を聴くことができる特殊なカードだ。デッキに組み込むことはできない。

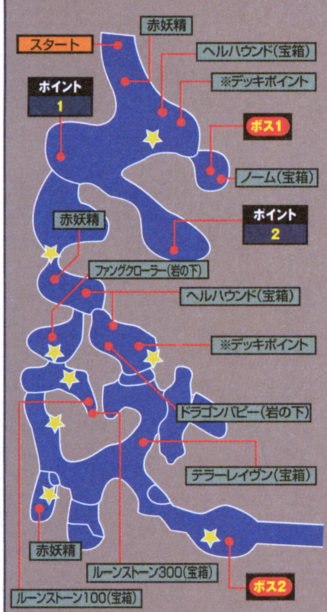
ステージ攻略② 化石の墓場

ジャンプの能力を使って段差を飛び越えながら進もう

でこぼこの段差が続く化石の墓場。ステージ内で手に入るヘルハウンドに変身し、「ジャンプ」を使いながら進む必要がある。段差を登る場合だけではなく、降りるときにもジャンプを使うことに注意。段差のある場所でヘルハウンドのカードを使い切ってしまったらギブアップするしかないので、変身している間は無駄なダメージを受けないようにしよう。ドラゴンパピーが次々出てくる巣穴は、近づいて調べれば岩が崩れ、入口をふさいでしまえる。

化石の墓場　マップ&出現クリーチャーデータ

※★マークは化石のある場所



ボーナスカード

アンバードラゴン×1、
ファングクローラー×2、
ドラゴンパピー×3

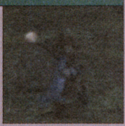
カトブレパス　土属性

相手を石化させる光線を放つ。自ら動こうとはしないので、背後から近づいて攻撃だ。

ドラゴンパピー　土属性

巣穴を壊さない限り何度でも出現する。構いすぎてカードを無駄遣いしないように注意。

ノーム　土属性



土属性の力を倍増させる能力を持つ。木属性カードで早めに倒しておこう。

ファングクローラー　土属性

相手をマヒさせる触手を放つ。体は大きいが、見た目ほど恐ろしい相手ではない。

ボス　オウト・オザン　異属性

謎の教団幹部の1人。土属性のカードを好んで使う。意外と体力が高くしぶとい。

ボス　アンバードラゴン　土属性

高い攻撃力を誇る巨大なドラゴン。こちらを石化させるストーンブレスを吐く。

ポイント1　ヘルハウンドに変身すれば段差の上り下りが可能

宝箱からヘルハウンドを入手したら、デッキポイントで組み込んでさっそく使ってみよう。段差を上り下りできる「ジャンプ」能力が使えるようになるぞ。変身したままマジックブースターの上に乗れば大ジャンプができ、普段のジャンプでは届かないような場所へも行くことができるようになる。

ブースターで大ジャンプ!

⬅ブースターの上に乗ると自動的に大ジャンプが発動。乗るときの向きに注意

ポイント2　9つの竜の化石を集めよう

ステージのあちこちにある岩を壊すと、下から竜の化石が見つかることがある。化石は全部で9つあり、すべて集めてこの石碑に捧げると何かが起こるらしい。しかし、今の段階ではどんなに探しても、化石は8つまでしか集まらない。新たな探索用の変化型カードが手に入ったらまた訪れてみよう。

この石碑はいったい?

➡すべての化石が集まると「冥界の竜」がよみがえるらしいのだが……?

⬅化石を集めるにはステージのあちこちを回らなければならない

ボス1　オウト・オザン　敵の召喚型カードに注意

またもや現れた謎の教団員。ドラゴノイド、タンブルチックなどを使ってくる。あまり広くない高台で戦うことになるため、敵の使うナッツ・ハガンなどに注意しよう。

⬇ナッツ・ハガンの攻撃範囲は意外と広い。できるだけ離れよう

⬆倒すと「オウトの鍵」を入手できる。何に使うのだろうか……?

ボス2　アンバードラゴン　ドラゴンパピーの巣を先に壊そう

数匹のドラゴンパピーとともに出現する。まずは巣穴をすべて壊して、パピーがこれ以上出てこないようにしよう。アンバードラゴンは動きがあまり速くないので、周囲を回るように移動して、横や背後から武器型で攻撃すれば安全に戦える。体が大きいので、召喚型カードの攻撃もヒットさせやすいぞ。

⬅この手の巨大な敵には接近して背後から攻撃するのがセオリーだ

初登場カード解説

土属性のカードが多く手に入る。ドラゴンパピーは能力は普通だが、経験値を貯めれば強力なドラゴンタイプのカードにクラスチェンジできる。

カトブレパス

土属性　自律型

召喚された場所から動かず、石化光線を発射する。召喚する場所が考えどころだ。

ノーム

土属性　補助型

周囲の土属性の力を倍増し、水属性の力を半減させる。ステージによっては非常に強力。

ヘルハウンド

火属性　変化型

ジャンプで段差を飛び越えることができる。爪による攻撃「ヘルファイア」も使いやすい。

アンバードラゴン

土属性　召喚型

突進攻撃「ダッシュヘッド」が強力。土属性の召喚型としてもトップクラスの攻撃力だ。

ドラゴンパピー

土属性　自律型

小さなブレスで相手を攻撃。リズがダメージを受けると、体当たりで相手に反撃しようとする。

ファングクローラー

土属性　自律型

敵クリーチャーとして出現したときとは異なり、相手を異状態にする触手を使って攻撃する。

⬅変化型カードは、技を使うたびに持続時間が短くなるので注意

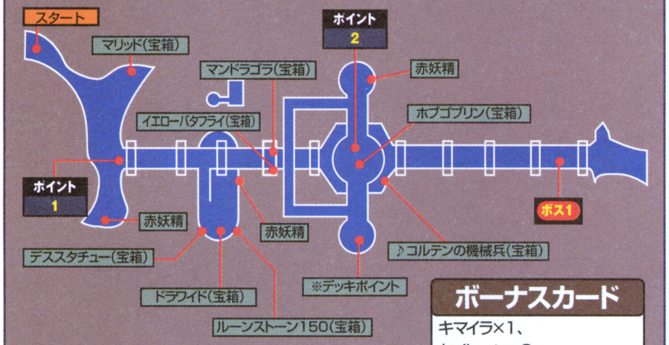
ステージ攻略③ ソアージュ

様々な仕掛けを解きながら橋の向こう岸を目指せ

登場するクリーチャーの属性はバラバラだが、注意すべき敵は火属性のドラワイドとキマイラぐらいなので、強力な水属性カードをデッキに入れておきたいところだ。前ステージで入手したヘルハウンドも探索で活躍するぞ。

また、ステージ中ほどにあるホブゴブリンの宝箱はじつはトラップ。これを開けると、離れ島にある柵に囲まれた宝箱が取れなくなってしまうのだ。飛行型カードを入手して離れ島に渡れるようになるまでは開けないでおこう。

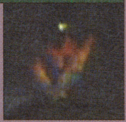
ソアージュ マップ&出現クリーチャーデータ



ボーナスカード
キマイラ×1、
セイレーン×2、
イエローバタフライ×3

イエローバタフライ 木属性

こちらの移動速度を半分にしてしまう。他に敵がいるときはあまり近づかないように。



ボス キマイラ 火属性

全身を炎に包んでの体当たりが強烈。相手がこちらに向きを変えたら避ける準備を。

ドラワイド 火属性

大きな刀を振り回して攻撃する。体力が高く、弱点を突かないとなかなか倒せない。

セイレーン 水属性

防御力を無視する「サッドソング」が武器。うかつに近寄らないようにしよう。

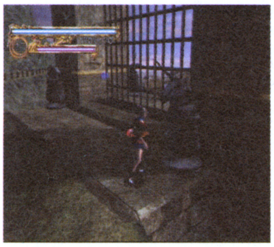
イビルアイ 木属性

毒やマヒなどの状態を打ち消す能力を持つが、あまり気にしなくても倒せるはず。

←セイレーンは移動しないため、狭い道に出現すると厄介。遠距離から攻めろ

ポイント1 影像を調べれば鉄柵が開く

橋を封鎖している鉄柵を開けるには、鉄柵の付近にあるユニコーンの頭部をかたどった影像を調べる必要がある。付近にある2つまたは4つの影像をすべて調べると鉄柵が下がり、先に進めるようになる。柵は時間が経つと再び閉まってしまうため、開いたら急いで通るようにしよう。



↑柵の手前の影像がスイッチになっているのだ。柵が閉じてしまったら再び調べなおす必要がある

ポイント2 魔方陣にクリーチャーを置いてつり橋を下げる

このポイント周囲にある緑・青・黄・赤の魔方陣の上にリズやクリーチャーが乗ると、対応したつり橋が下がって進めるようになる。向こう側に渡るには、青と緑の魔方陣に乗ることが必要。魔方陣から離れるとつり橋はすぐに上がってしまうので、移動しないクリーチャーを上に召喚しよう。

↑ステージ内で手に入るマンドラゴラやデススタチューを使う

「♪コルテンの機械兵」カードの取り方

つり橋の向こうにある青い宝箱の取り方を紹介。方法は他にもあるので、余裕があればいろいろ試してみよう。

↑橋の下の青・黄色の魔方陣の上にクリーチャーを召喚

↑階段を上がり、緑の魔方陣を踏んでつり橋を下げる

↑橋を渡ったら、青の魔方陣上のクリーチャーを召喚解除

↑赤の魔方陣2つの上にそれぞれクリーチャーを置く

↑ヘルハウンドに変身し、ジャンプで下りて階段を上る

ボス1 キマイラ 突進の構えを見せたらすぐ回避

戦闘開始後、ドラワイド2体がまずこちらに向かってくるので、キマイラが来る前にZエフェクトをかけたドラグーンなどで始末しておこう。キマイラは突進攻撃をしてくるが、突進の前に一瞬身構えるので、その間に前を横切るように動いて回避しよう。火属性の力を半減するウンディーネがいれば楽に戦える。

ウンディーネがいれば楽勝！

↑ウンディーネ+ドラグーンならば、キマイラでもあっという間に倒せてしまう

初登場カード解説

ドラワイドの2つの技は、どちらも威力が高くて使いやすい。おとりとして最適なデススタチューは、ボス戦や対人戦などで効果を発揮してくれる。

キマイラ
火属性 召喚型

ステージ内にあと何匹赤妖精がいるかを教えてくれる、かなり特殊な技を持つクリーチャーだ。

デススタチュー
異属性 補助型

「身代わり」能力を持つ。体力、防御力ともに非常に高く、敵の攻撃を引き付けるのに最適。

マリッド
水属性 武器型

3方向に分かれる氷つぶてを発射する。攻撃範囲は広いが、弾1発の攻撃力は低めだ。

イエローバタフライ
木属性 補助型

近づく敵全員の移動速度を半減させる。自ら攻撃はしないので、他の自律型などと併用しよう。

セイレーン
水属性 自律型

召喚された場所に留まり、周囲に歌声を発して攻撃する。トラップ的な使い方も可能だ。

ドラワイド
火属性 召喚型

一直線を切り裂く「ダッシュ斬り」、近くの敵を連続攻撃する「エックス斬り」を使う。

♪コルテンの機械兵
サウンドカード

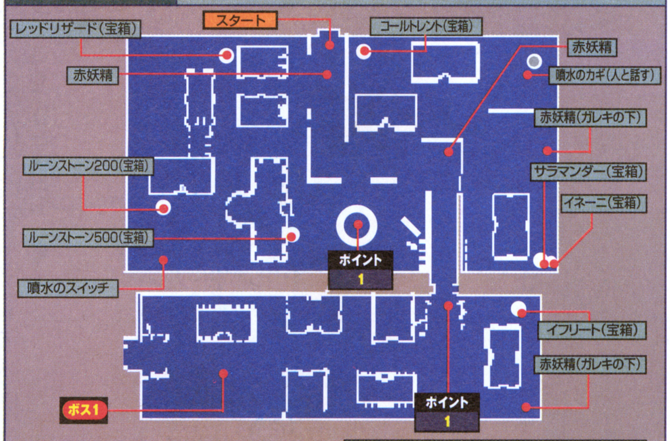
ワールド画面の音楽を変えられるカード。カタログでは機属性・補助型にカテゴリーされる。

ステージ攻略④ フォゾの町 侵攻を続ける機械クリーチャーを退治

コルテン軍に侵略され、廃墟と化してしまった町。出現する機械クリーチャーたちと戦う合間に、町の人々の話にも耳をかたむけよう。中にはリズの出生の秘密に関する重要な話をしてくれる人もいるぞ。

←王宮で働いていたという目の不自由な老人。彼の話を聞いておこう

フォゾの町 マップ&出現クリーチャーデータ



ボーナスカード

ヴァッサー×1、
アロセス×2、
ハウレス×3

アロセス 機属性

ミサイルや砲丸で攻撃する砲台のような敵。後ろから近づけば攻撃は当たらない。

コールトレント 火属性

水・火属性両方の攻撃力を半減させる能力を持つ。マヒ効果のある息を吐いて攻撃。

ラウス 機属性

くるくる回りながらルーンストーンを吸い込む掃除機のような敵。2回目から出現。

ハウレス 機属性

アガレスの強化版。体力、攻撃力、スピードの全てがパワーアップしている。

ボス ヴァッサー 機属性

回転しながら飛んでくる「サイクロイダー」は回避が非常に難しい。体力も高い強敵。

ポイント1 マインドフレイアとイフリートのカード入手法

干上がった噴水の底に落ちているマインドフレイアのカードは、噴水の鍵を入手後にスイッチを操作すれば入手できる。イフリートの入った宝箱は、近くにある門のスイッチを閉じれば取ることができるようになる。

←噴水に水が張られ、落ちていたカードが水面に浮かんでくる

←門が開いたままだと、扉にさえぎられて宝箱のところまで行けない

ボス1 ヴァッサー「身代わり」を持つクリーチャーでおびき出せ

まずは厄介なヴァッサーを、アロセスの砲撃が届かないところまでおびき出そう。デススタチューなど「身代わり」を持つクリーチャーをおとりにして、他の自律型などでヴァッサーの攻撃が当たらない背後から攻撃だ。

←鍵精製場地下で出会ったコルテンの王、マッコイ8世が再び登場する

後ろから集中攻撃

←身代わりクリーチャーが耐えている間に集中攻撃。アロセスは後回しにしても問題ない

初登場カード解説

イネーニ、ハウレスはどんな状況でも使いやすい自律型クリーチャー。ボーナスカードで入手できるヴァッサーもなかなか強力だ。

コールトレント 火属性 補助型

周囲の水・火属性の力を半減させる。使いどころに少々悩むクリーチャーだ。

アロセス 機属性 召喚型

3つの砲台から高威力の弾を発射するが、狙い通りにヒットさせるのはちょっと難しい。

サラマンダー 火属性 補助型

火属性の力を倍化し、木属性の力を半減する。2匹以上召喚しても効果は重複しない。

イネーニ 火属性 自律型

飛行能力を持つクリーチャー。姿を消しつつ相手に近づくことができる能力を持つ。

ダイナマイトモンキー 火属性 自律型

フィールドのあちこちに爆発する木の実を仕掛ける。攻撃力もなかなか高い。

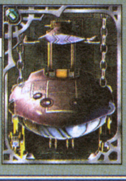
イフリート 火属性 武器型

相手を追尾する炎の弾を発射する。当たりやすいぶん、召喚MPは威力の割にやや高め。

デュラハン 木属性 武器型

前方に防御力無視の強烈な攻撃を繰り出す。発動までにやや時間がかかるのが欠点。

ヴァッサー 機属性 召喚型



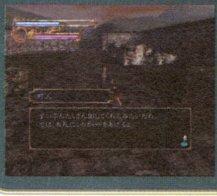
2種類の「サイクロイド」は威力、命中率ともに高く使いやすい。消費MPも低め。

ハウレス 機属性 自律型

平均的に能力が高く、使いやすい自律型。属性による優劣に影響されないところもいい。

カード&資金稼ぎはこのステージで

クリア後に再びステージに入ると、町の人から機械退治を依頼されるぞ。倒した匹数によってカードがもらえるほか、クリア後のボーナスカードも手に入る。何度でも挑戦できるので、カードと資金稼ぎにはピッタリだ。



←デッキさえしっかり組んでおけば、11匹以上倒すのは難しくはないはずだ

倒した敵の数	もらえるカード
1~2匹	スケルトン
3~4匹	カマイタチ
5~6匹	サンドゴーレム
7~8匹	エルフ
9~10匹	デュラハン
11匹以上	ダイナマイトモンキー

学校法人？

デスペラード学園

【神奈川県／ゆーすけさん】

ニンドリヤーは遺伝子組替えをしておりません

かややんでーす。いきなりウソ言いました。デス仙人です。かややん先生取材のため、今号の「ニンドリ学園」は休載です。代わりにわしが学園を仕切ります。わし学園です。文句のあるヤツは出て行けー。またウソ言いました。読んで。

というわけでデス仙人です。デス仙人のデスはデスペラードのデスです。わしの「教えてあ・げ・る」、開始当初は超不人気コーナーでした。月にハガキ3通くらいしか来ないの。いつコーナーが終了するかビクビクしながら、細々と続けておったわけじゃが。それが今や学園乗っ取りですか。仙人のくせに生意気にだぞってなもんで。すいません。

●編集部に入って、働きすぎてぶっ倒れてしまった人っていますか？　ゲーム雑誌の編集部員ってちょっと憧れ…。

【千葉県／かび丸さん】

――あーいるいる、どいつもこいつも、みんな一度くらいは倒れたことがあるんじゃないかのう？　わしも今まさに38度台の熱があって、倒れる寸前じゃよ。締め切り直前ってのは、どう逆立ちしても休めないのじゃ。そんなんでも憧れる？　風呂も入れないぞ。変臭部なんて言うくらいだし。臭いトップは変臭長。

●ニンドリーナ田中さんの名前を考えました。・クラッシャー小山　・N子　・新庄　・ニンニンドリドリドリッドリ　・マスター

【長野県／ヒラタケ博士さん】

――ニンドリーナ田中さんの新しい名前をわしが決めてしまうと、かややんが大激怒するかのう。…あっ、ニンドリーナ田中の定位置に変な老人がいるぞ！　じゃあコイツの名前をわしが勝手に「新庄」に決定。新庄、よろしくな。多分二度と出ねえじゃろうけど。

●Vol.90での読者さん掲載数を都道府県別に数えてみました。1位千葉36人、2位東京33人、3位北海道30人、4位神奈川26人、5位大阪24人。次点は埼玉。同じ名前でも別の人として扱いました。もう二度とやらない…。

【山形県／みずきさん】

――お疲れ様でした。みずきさん、ヒマなのかのう（禁句？）。千葉の1位にはなんとなく納得。千葉には全コーナーにハガキ出してくる人もいるからな。誰とは言わんけど。

●今、追われています。助けてください。

【新潟県／エレキッドさん】

――以前「人生相談」で、似たご相談に「ハガキ書いてないで逃げろ」とお答えしました。エレキッドさんもぜひお試しを。

（静岡県／静香さん★）
『ぶつ森』らしいほのぼのエピソードじゃ。ビフテキやミルクあたりを後で食うわけじゃな

（宮城県／あんにゅいさん）
うわー、この投げやり感。こういうハガキばかり集めて1冊本を作りたいと思う昨今です

（北海道／パパー「オスメス」さん）
意味不明のペンネームといいタダ者ではないな？『お遍路さん』は老人の間で大ブームじゃよ

（静岡県／イチボシさん）
あー、あるある。あんなビデオ借りるつもりが若い女性店員を前にして黒沢映画借りちゃったりね

今号の目標

しゃべり終わった後には必ず「ぐんまけん」と言う。ぐんまけん。

【東京都／蒼川明さん★】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●どせいさんを見たうちのばあさんは「どこの国の人だい？」と言った。ばあさんよ、それ以前の問題だぞ。

【和歌山県／佳月悠兎さん】

―ぐんまけんの人じゃろ。

●アンケートハガキを代筆させる息子。なんとかしてヨォー…。by母。

【愛知県／矢野裕之さん★】

―またまた嫌いじゃないくせにィ。

●うちのハムスターに息子が「ルイージ」と名を付けた。おかげでおとなしめの可愛いヤツに育ってます。

【大阪府／RYOの母さん】

―緑色に変色したりしないよう可愛がってあげてちょ。

●かつて初代『ゼルダ』に熱中した母が、『風のタクト』を見て21世紀に生きることを感謝していた。

【東京都／デス仙人】

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●今までトイレに落としたものは数知れず。携帯はもちろん、自分自身や指輪、最近ではピアスも落としました。中でも一番大変だったのは指輪を落としたときのこと。ペーパーを取ろうとした瞬間に指輪が抜け落ちて、いわゆるアレの下まで転がっていき、そして沈んでてしまったのです。ゴム手袋や割り箸を取りに行くこともできないので、さんざん悩んだ後、直接手を突っ込んで指輪を救助することに成功しました…。いや、でもそれはもう5年くらい前の話ですし、それはもう、ものすごい勢いで手は洗いましたってば！　そんな目で見ちゃイヤァ!!

【埼玉県／デス仙人レディ】

―レディさん、ちゃんと拾えてコーウンじゃったね。

シリーズダジャレドリーム
ゲ、ネスのスネ毛！
【福岡県／稲吉鯨冴さん】
ダジャレじゃなくて回文なんじゃけど。いつもの学園じゃないからいいや、採用。第二次成長を迎えたネスに乾杯

今週の日直さん

名前：MISS
習性：バット片手に歩き回る
特徴：テレポートできる
弱点：R指定の映画を観れない

【愛知県／斉藤友也さん】

―絵柄の妙な弱々しさが「MISS」って感じで心の琴線に触れましたじゃよ。

ちょっと気になる、こんなコト

●どうして毛1本でリボンをつけているのに、倒れずりりしいの？　マユ毛濃いのに、何で頭薄いの？　教えてどせいさん。

【大阪府／あったかちょーな羊くんさん】

―男性ホルモンがこうドバッとね、出ておるのじゃろうね。

●キャプテンファルコンって、銀行やコンビニに行く時も、あのヘルメットをかぶって行くのでしょうか？　強盗と間違われそうで気になります。

【埼玉県／ボビーさん★】

―コンビニでは、レジに雑誌やヨーグルトを持って行くので、ちゃんとお客さんとして扱われておるぞ。銀行では、この前警備員に追い返されとったな。

●『MOTHER2』のネスがマジカントに行った時にヌードになっていたが、なぜ帽子だけかぶっていたのか？　ポーラがマジカントに行ったら、やはりヌードになるのか？　いい歳して、そんな事に悩む自分に気づいても、泣くんじゃない。

【北海道／COC八杉克政さん】

―投稿者は2○歳。

●『爆竜戦隊アバレンジャー』の「爆竜チェンジ」というセリフが、「爆乳チェンジ」に聞こえて仕方がありません。

【東京都／デス仙人】

―「爆乳」の意味がわからん読者ちゃんは、お父さんにこっそり聞いてくださいじゃよ。

こんな○○はイヤだ！

●コーヒーをくちばしの端からボトボトこぼすファルコ。

【千葉県／IOM-timeさん】

●痔を患っているマリオ。

【千葉県／かきくけ昆布さん】

●モーフボールのサムスを掴んで放さない鳥人像。

【栃木県／てっちんさん】

●「MOTHER3」を再び開発中止にする任天堂。

【兵庫県／N-FIELDさん】

●「迷いの森」の地図。

【東京都／ミサイルさん】

●風邪のタクト。

【東京都／yURiEさん】

●反抗的なピカチュウ。

【愛知県／猫月姫りとるさん】

●Drペッパーを飲まない仙人。

【兵庫県／未練さん】

●ニンドリの付録がDrペッパー。

【千葉県／緑山田さん】

―ああそう、イヤなんだ。へえ…。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●なぜか海にガノンドルフがいた。「なにしてるの？」と聞いたら「日光浴」。「よけい黒くなるよ」と言ったらぶっとばされてしまった。

【富山県／カービィボンバーさん】

●どせいさんがピクミンたちを食べていた。

【兵庫県／ジョニーさん】

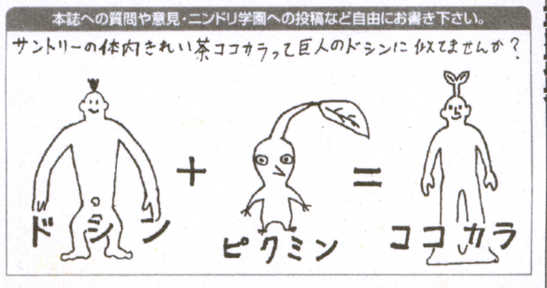
●メドリちゃんと東京の空を飛んでいた。私は翼ではなく、脱げそうな軍手をはめた腕をばたつかせて飛んでいました。夢なのに疲れた気がしました…。

【埼玉県／雄虎猫春さん】

●デス仙人（普通の人）が車の窓に藤の花を絵の具でペイントしていた。すごくうまかったので「デス仙人すげーなー」と思っていたらその車が盗まれた。デス仙人は車のトランクに飛び乗り車とともに去って行った…。普通の人なのに仙人と認識した自分がわからない。

【千葉県／エイジョリアンさん】

―それはね、恋じゃね、恋。



一発！芸達者！！
（茨城県／おしんの誤審さん）
ニンドリャーはみんなそう思っていることと思う。知らん人は自販機へ行こう！

一発！芸達者！！
（島根県／風見鶏さん）
うわ、これも似すぎ。落書きしなくても笑われてしまう歴史上の人物って珍しいな

クイズ ニンドレア

●『FE』のサブタイトルは？
A風のタクト　B烈火の剣
Cギーグの逆襲
Dゴショッカー参上

【新潟県／竜堂終さん】

―E ルイーズの教えてあ・げ・る。正直、わしは遊んでみたいです。

●「GC」の本当の意味は？
Aガルシアン・クラシック
B重傷？　軽いよ。
C銀河のカシオペア座
D元気に暮らす。

【愛知県／藤島アカツキさん】

―Eゲロちょっと吐きそう。

●赤獅子王の正体は？
Aリンクのパパ　Bマリオ
Cクッパ　Dディリータ

【静岡県／アルテミスさん】

―Eの「カール大帝」が正解だという ことが上記「芸達者」で判明。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ
クッパ軍団とテトラ海賊団、自分が入るならどっち？

・クッパ軍団・

●かいぞくはこわいから。こっちのほうがまし。
【福井県／宝里紀孝さん★】

●ゴンゾのパンツを洗いたくないし、クッパの大FANだし！
【千葉県／にとさん】

●マリオとルイージにふまれたいから♪ アブナイ女…。
【東京都／絵無とまとさん】

●マリオが通れないトラップをお城に作る。仲間がたくさんいて楽しそう。火を吐く技を伝授してくれるかも！
【千葉県／緑山田さん】

・テトラ海賊団・

●ニコにロープアクションを教わりたい。アニキのパンツ洗いなんぞ朝メシ前。
【福島県／ゆきやなぎさん】

●クッパは「溶岩に飛び込め」ぐらいのことを言いかねない。
【沖縄県／シドッチさん】

●カメの手下は正直厳しい。
【埼玉県／ぷりさん】

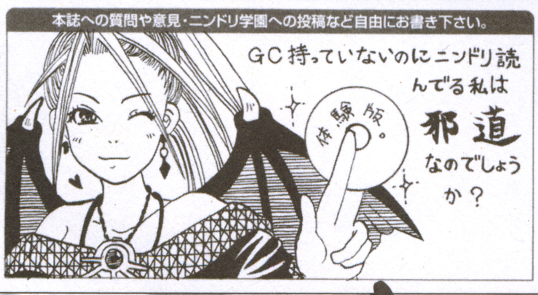
●クッパは悪役だから。
【千葉県／ぽよよさん】

●クッパ軍団に入ると持ち場につかされてヒマそう…。
【愛知県／ホイップさん】

―クッパ軍団1に対し、テトラ海賊団5という大差。テトラ海賊団への票は「テトラ姉さんラブ」が過半数、残りが「悪役はイヤ」と「ニコが好き」という感じじゃな。上司にしたくないなら友達でどうじゃ、ってわけで次のお題。

もし自分が友達になるとしたらマリオとクッパ、どっち？
Vol.94→6/20締め切り　**（東京都／ルイージラブさんからのリクエスト）**
個人的にはニヤニヤしつつエロ本貸してくれそうなクッパに1票ね。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



一発！芸達者!!
（岐阜県／きまぐれ男爵さん）
ニンドリ読者に邪道も王道もなくってよ。楽しく読めばそれでOKよね！（レディ）

ドリーム大予言 信じなさい 信じなさい…

●『マリオゴルフGC』と『マリオテニスGC』のCMに、テツandトモが出るらしい。
【広島県／スーパーマリオ・イグレシアスさん】
―かやゃんとトモ（ギター持ってるほう）はちょっと似てます。

●学園特製カンバッジを210個集めると強制的に編集部員として採用されるらしい。
【秋田県／karaさん】

●「デスペラード学園」、読者アンケートで最下位を大激走。
【東京都／デス仙人】
―無くもないのう…。

オニが村のお宝自慢

おたからじまん

Treasure No.45
紙ねんど製のアンドルフ・ブレイン

紙ねんどで作った『スターフォックス』のアンドルフ・ブレインです。家にもう1個あるので、イヤでももらってください。たぶん、イヤがらせに使えます。
【愛知県／安堵流布さん】

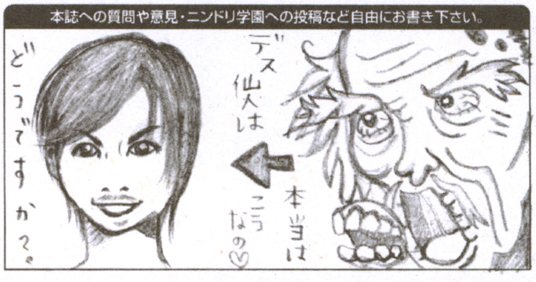
―これはちゃんとかやゃんに渡しときます。いや、わしがいらんわけではなくてじゃな。編集部の一角に陣取り、そのつぶらな瞳で末永く編集者たちを見守ることになるじゃろう。

注意
お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（デス仙人より年上のおじいさん、とかね）も大歓迎ですよー。

一発！芸達者!!
（大阪府／syaaさん）
わし、昔からダンディ好きでなあ。遅咲きの彼、今度は散らんことを祈りたい

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



一発！芸達者!!
（静岡県／たべっこどうぶつさん）
仙人男前説急浮上中。人間界での仮の姿は、そんなにこの絵と遠くない、と思う

シリーズダジャレドリーム
ジャイ子バザーへGO（バイオハザード4）
【福岡県／けんけん。さん】
客で行くんじゃなくて、売り子やってんのね、きっと。「日出処は天気」や「虹のビオレッタ」を購入したい所存
…仙人！「日出処の天子」は分かりますが「虹の～」ってなんですか!?（かやゃん）

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名もね）。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします！

ARE YOU NINDRYAN?
毎号5名にカンバッチプレゼント！

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

うっす、まだ仙人が出てきます。まあそうイヤがるでない。老人としては『お遍路さん』レビューも期待してみましたが、やっぱりないですか。四国、地味じゃしな。ウチの会社でも『烈火の剣』が流行中ってことで、読者レビュー一発目もソレで。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名(またはテーマ)、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前(ペンネーム)を忘れずにね！

GBA ファイアーエムブレム 烈火の剣

みんなが納得できるものを

【千葉県／げんるいさん】

今回の『FE』、手ごわいところは手ごわく、それでいて中毒性もあって、キャラも以前にも増して魅力的で、とにかく楽しんでます！ やっぱこのシリーズ好きだ…。でもね、ちょっと気になるところがあるんです。

それは会話の内容。「読みとばすからどうでもいいよ」と言う人もいるかもですが(汗)会話も『FE』の大事なイチ要素なんです！ で、今回の話は前作『封印の剣』より20年前の内容です。未来のことが決まっちゃってるんだから、話を合わせるのは大変だったと思います。…が、よく見てみるとところどころツジツマが合ってません…。その他にもセリフがおかしい(助詞が抜けているとか)のがよく見られます。会話はゲームのキモにはならないけど、大事な調味料みたいなものでしょ？ 1枚絵も入れて、クリア後に支援も見られて、キャラの表情も変えられるんだったら、会話にももっと気を使ってほしかったです。残念。

もしも、その原因が「1年に1作FE」を出す」構想のための作り込み不足だったら、すっごくイヤです。開発者さんたちも泣く泣く諦めてしまったところがあるんでしょうか？ ユーザーの「早く新作を！」という声に応えてくれるのは嬉しい。でもユーザーが本当に望むのは「楽しいゲーム」なのだから、別に発売が遅くなってもかまいません(私的には、もちょっと間隔を開けてくれたほうが、1作ごとの思い入れが増していいです)。開発者さんたちも、ユーザーの私たちも、納得のいくゲームが一番すばらしいです。

―ゲーム制作は夢を売る仕事であるものの、予算と期間の都合など、夢とかけ離れた現実問題とも取り組まねばならんのじゃよね…。じゃが、こうしたユーザーの声は確実に届き、次回作に生かされるじゃろう

GC メトロイドプライム

FPSという先入観

【新潟県／PSG-1さん】

『メトロイドプライム』はFPS(1人称視点のゲーム。『ゴールデンアイ』など、いわゆるプレイヤーの目から見た場面がゲーム画面になっている、自分の姿が見えない視点のものを指す)だ。大抵の人はそう思っていただろう。実際にプレイするまでは。僕は本作をプレイして、面白いというか「GCソフトの中でナンバーワン！」と叫びながら走り回りたくなった。

ただ、日本の人たちの評判は微妙なようだ。点数をつけるゲーム雑誌の評価でも悪くはないけど良くもない。それはなぜかと考えるに、このゲームがFPSとして異質だからだ。評価した人たちは『ゴールデンアイ』のような本当のFPSと比べているため、違和感が残るのだ。

一般的なFPSの特徴は、視点の変更と同時に移動もできることにある。物陰に隠れながら戦うとか、遠くから銃の照準を敵に合わせて狙い撃ちするとか、敵を倒すことにこそ楽しみがあるのだ。しかし『メトロイドプライム』は視点変更と移動が同時にできない。狙い撃ちもできない(それどころか注目システムのおかげで、敵を狙うのが楽チンなのだ)。FPSとして考えた場合、評価が下がるのは当然のことなのだ。FPSじゃないのだから。『メトロイド』は、ずっと昔からアクションアドベンチャーだった。『プライム』で3D空間を獲得したとき、FPSのような視点を選んだ。これは『メトロイド』がFPSになろうとしたわけではなくて、『メトロイド』が『メトロイド』であるために選んだ視点なのだ。そう考えると、ステージ構成、グラフィック、世界観、斬新なシステムと深い作り込み。すべてにおいて完成度の高い作品であると言えるのではないだろうか。

―洋ゲーには、FPS的画面構成のアドベンチャーも多い。日本のユーザーは遊び慣れないだけなんじゃろうね。今後浸透していけば、再評価される日も来るじゃろうて。

ユーザーの輪を広げよう

【徳島県／凍牙さん】

Vol.90の「任天堂の質問箱」、ソフトに付くアンケートハガキについての話題を読んで、妙に納得してしまった。私も同じ疑問を抱いていたのだ。最近はハガキないなぁと少し寂しくも感じていた。しかし、任天堂のHさんの言うことはもっともだ。ハガキを送るのは積極的なゲームユーザーだけで、本当に重要な、ゲームをプレイしていない人の意見を聞くことはできない。現ユーザーに面白いゲームを提供するのも大事だが、それ以上にゲームをしない人でも興味のわくような、すばらしいゲームを制作しなければならないのだろう。そしてその試みに加勢するの

川柳インプレッション

マリオって…

●気がつけば マリオとフォックス 同い年

なんかフォックスはどんどん歳とっていくのにマリオは元気ピンピンだなんてズルイです。

【神奈川県／近所のトトロさん】

『NINTENDOパズルコレクション』

●適当に ブチカマしたら 大連鎖♪

【愛知県／悪ヲさん】

『どうぶつの森』シリーズ

●あらあらまぁ いったい何本 出すつもり？

『どうぶつの森e+』を見た母の言葉。そんなこと言わないで…。

【兵庫県／charonさん】

『RUNE』とわが家をかけまして

●コワすぎる ウチのトイレに ベルゼブブ

【宮城県／Arnoldさん】

シリーズダジャレドリーム

ファルコンパンティ!!

【熊本市／いわもんこさん】

いわもんこ母の作品らしい。く、くだらん…。母よ、いい年してこれでええのか。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○(それぞれのコーナー名)」係 まで

が私たちユーザーの仕事でもある。

ゲームというのはやはりプレイしてみないとその面白さが伝わりにくい。最近は月刊任天堂などでお試しプレイの機会は増えたが、それに触れるのもまたゲームユーザーが大半だろう。まったくゲームと縁のない人が突然ショップに足を運んで、なおかつ試遊台で遊ぶということは考えにくい。ではそんな人がゲームを始めるきっかけとはなんなのか。それは正に、人からの勧めに他ならないだろう。親しい人からの誘いになら、少し乗ってみようかと思うはず。そうしてゲームに触れた人が、また別の人に勧める。そうやって今までユーザーの輪が広がってきたはずである。そしてこれからも広がっていくだろう。それが理想である。

しかし、ゲーム（特に任天堂の）は子供のオモチャと考える人が多数いるのもまた事実である。年齢が上がるにつれてユーザーは少なくなるということだ。高校の頃は女子でもけっこうゲーム仲間がいた。しかし大学で知り合った友達の中にゲームで遊ぶ人はいないのだ。ゲームに興味のない人たちを批判する気はないが、私からしてみるとゲーム未体験者がいるというのは、なんとももったいないと思うのである。

──世の中の人は「ゲームで遊ぶ人」と「遊ばない人」に分けられる。さらに「遊ばない人」は「遊べる人」と「遊べない人」に分けられるのではなかろうか。「遊べる人」をうまくつつくには、ゲームのアイデアや広告展開に、ちょっとひねりが必要じゃろうな。その点、ゲーム業界全体がマンネリに陥っている気もします。

『メイド イン ワリオ』が売れてる理由

【神奈川県／ゆーすけさん】

CM効果か？口コミか？それともジョイキャリー効果か？はたまたニンドリのイチ押しソフトだからか？シリーズ物でなくオリジナルでありながら、『メイド イン ワリオ』がいい感じで売れている。

まず、口コミは“まだ”ありえない。口コミの効果というのは、発売してからもっと時間が経ってから現れてくるもので、『メイド イン ワリオ』は、発売してから口コミの効果が出る程、そんなに時間がたってるとは思えない。

CMはどうだろう？『メイド イン ワリオ』というゲームは、面白いのだけどその面白さを伝えようとするとき、本当に上手く説明しないと、ただのミニゲーム集に思われてしまう恐れを持ったゲームなのだが、この言葉では説明しづらい『メイド イン ワリオ』を、CMでは実に上手く表現してると思う。

このCMでは、プチゲームをリズムよくこなしていく方の面白さより、プチゲームのひとつひとつの良さをアピールしようとしているが、あまりゲームをやったことなさそうな一般の方に遊ばせることにより、プチゲームの良い意味でのシュールさ、シンプルさ、くだらないとこがアピールされ、このゲームの素晴らしさがテレビを見てる多くの人達に伝わり、成功したCMだと思う。

CM以外でもうひとつ売れた大きな要因だと思うのが、このゲームには昔の任天堂のゲームが数多く収録されている所だと思う。これはマニア心をくすぐるはず。『メトロイド』しかり、『バルーンファイト』しかり、ジャイロロボットしかり。さらには超マニアックなチリトリー（笑）。他にも様々な任天堂を題材にした懐かしいゲームが収録されてるとあれば、当然マニアは黙ってないと思うし、「昔のゲームは好きだけど今のゲームはちょっと…」と思ってる人達にもいいアピールになると思うし、逆に最近ゲーマーになった人達は、昔のゲームもやってみたいと思うかもしれないので、最適なアピール個所であるはず。

いずれにせよ『メイド イン ワリオ』の売上は好調で、これからも売れ続けてほしいものである。

──続きになるが、『メイドインワリオ』はうまくひねった作品なのじゃよね。ゲームの供給が飽和状態に近い中、ユーザーの目を上手に引くことができたわけじゃ。始めてみれば面白くてハマるゲームも数多いのに、うまく売れないってのは課題じゃな。

シリーズダジャレドリーム

サムス・あはん（アラン）♡

【埼玉県／岸利透さん】

「つまらなくてすんません…」と投稿者コメント。うむ。まあこれでバレたろうが、わしは下ネタに弱いのじゃよ♡

一言インプレッション

●『メトロイドプライム』をアイテム入手率100%でクリア。スーツを脱ぐかと思ったのにヘルメットだけだった。チッ…。

【北海道／ヨタメシさん】

──デス仙人レディ参上！ エッチな子にはおしおきよ！

●『FE烈火の剣』のニルス君に一言！「本気で好きになっちゃダメだよ」というセリフで日本中のお姉さんたちをメロメロにさせちゃいけませ〜ん！

【愛知県／藤島アカツキさん】

──ニルス君みたいな超可愛い弟が欲しいわよね〜。

●『ギフトピア』のハートとコインゲットの効果音にはやられた〜って感じ。あとキャッピーはきっとルイージファンよ！

【神奈川県／みみままろさん】

──ちなみにレディもルイージファン。だってスリムだし。

●ゲーム会社の合併が相次いでいるが、その度に発生するゴタゴタが長引いて、ゲーム開発に遅れや中止など影響が出るのではないかと心配になる。我々ユーザーの願いは「面白いゲームをプレイしたい」ということ。それだけは忘れないでほしい。

【埼玉県／岸利透さん】

──レディも同じ思いです。

助けて！ゲーム救急隊

──かややんです。このコーナーのみ仙人の魔の手を逃れることができました。ふぅ。というわけで親切丁寧にお助けするよ！

●『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のロンロン牧場で、インゴーとの乗馬競争になかなか勝てません。インゴーに勝つコツがあればどうか教えてください！

【大阪府／chisaさん】

──今もなお名作な『時のオカリナ』、時々電源を入れてはオープニングの絵と音楽に癒されてたりします。『風のタクト』の明るい雰囲気もいいんだけどね。さて、もうエポナに歌を聞かせたんだね。インゴーとの勝負に勝つコツは、とにかくインコースを走ること。それからAボタンをタイミングよく押すこと（連打ではなく、エポナの加速がちょっと落ちたときに押すのが効果的）。ニンジンがなくなるまで叩くよりは、1コだけ残して回復を待つのがいいかもしれません（編集部ではかややんしかやってないみたいだけど…）。カベとかにひっかからなければ勝てると思いますよ。それから、勝った後もニンジンでの加速が必要な場面があります。エポナなら低い塀なんて…！

●GC『時のオカリナ裏』で、幻影の砂漠にいる黄金のスタルチュラがどこに居るのか分かりません！ 道しるべのボウがいる、建物の中のスタルチュラは取ったのですが…。

【沖縄県／氷月イヅルさん】

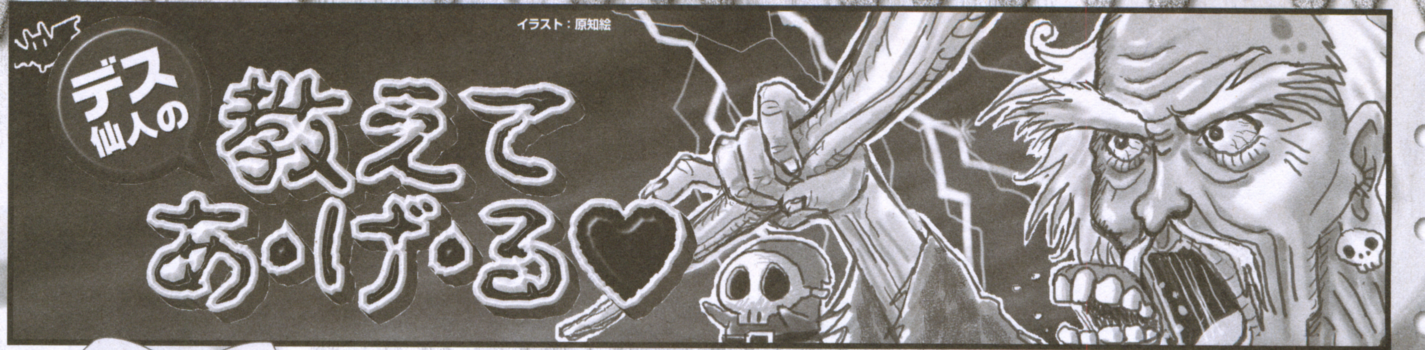
──むむむ、幻影の砂漠には地下室にしかいないはず。たぶん、魂の神殿前の砂漠（オアシスがあるマップ）にいる3匹を取っていないのでは？ うお、仙人のカスミがこんなとこまで！ うｵ

Q GBA-SPの充電池はどこで交換してくれるのですか？（東京都／北山直人）

A 保証書のハンコのお店か、最寄の任天堂サービスセンターに問い合わせればOKじゃよ

イラスト：原知絵

デス仙人の教えてあ・げ・る♥



第44講　○肉○食に文字を入れろの巻

静岡県／☆FLY☆。お肉完食。「焼肉定食」という解答はわしが子供の頃にもあったが、今の子供世代にも受け継がれているのじゃろうかね。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

このページはいつも通りで早速。

Q ジョイキャリーしたデータは、GBAでどのように処理されているのですか。

（千葉県／絶空マリオ）

GBAの内蔵RAMの中に、すべてのプログラムが保存されるのじゃ。内蔵RAMの容量は256KBなので、ジョイキャリーできるデータの容量もこの範囲内ということになる。256KBというと1MBの1/4なので、あまり複雑なプログラムは無理じゃな。まあジョイキャリーといっても、そう複雑なことをやってるわけではないのじゃよ。ROMカートリッジのゲームも、ROM上で直接プログラムを動かしているわけではない。例えばステージが変わったり、戦闘画面になったりするたびに、その都度ROMからステージや戦闘のプログラムをRAMに読み込んでおるのじゃよ。1本のゲームを遊んでいる間にも、内蔵RAMの中のデータは常に変わり続けておるのじゃ。ジョイキャリーの場合は、RAMにデータが読み込まれるのは最初の一度だけじゃが、動作の仕組みはROMカートリッジでゲームをやるのと同じなのじゃ。

Q ゲームキューブの時計は、長時間電源を入れなくてもリセットされたりはしないんですか？

（石川県／井上かおる）

ゲームキューブの分解をかなり前にやったが、その時には時計の電源となるような電池は見当たらなかった。内蔵時計の電源にはコンデンサ（電気を蓄える働きを持つ電子部品。ちょっとした充電池のようなもの）が使われておるようじゃな。なので、ほっとくとどんどん放電されて時計はリセットされてしまうわけなのじゃが、このコンデンサの蓄電に必要な条件は二通り考えられる。コンセントが差してあればいいのか、それとも電源スイッチを入れなくちゃいけないのか、じゃ。これはちょっと判断付きませんでした。久しぶりに遊ぶ時は、先に時計が合っているか確認したほうがええかもな。

Q GBプレーヤーが出る前は、どうやってGBAの画面を撮影してたんですか？

（千葉県／緑山田）

一般のユーザーの目に触れることはないが、GBAの画面をテレビやパソコンに出力する開発用の機材があるのじゃよ。ソフト開発会社や、ニンドリのような雑誌編集部では、そういった機材を購入したり借りたりしておるのじゃ。ウチの会社にもインテリジェントシステムズ（以下IS社）のロゴマークが入った撮影用の機材があるぞ（ちなみに一般では購入不可）。ピンと来る人は来るかもしれんが、IS社は任天堂発売のゲームソフトの開発にも携わっておる。ディスクシステムの初代『メトロイド』や『ファイアーエムブレム』シリーズ、新しいところでは『動物番長』なんかもそうじゃ。IS社は、そうしたゲーム開発と同時に「ゲーム開発機材の開発」も本業としておる会社じゃ。ちなみに本社は、任天堂の宇治小倉工場内に構えられておる。任天堂を語る上では外せない非常に重要な会社なので、任天堂マニアは名前を覚えておくとよかろう。

デス仙人の人生網わたり（仮）

お題は宮城県／T@K。綱じゃなくて網になってるのはゴショッカーのしわざじゃありません。T@Kくんもそんなつもりじゃないのじゃと思うが、妙にツボに入ったのでそのままの文字で採用。間違いやすいよね、綱と網。網タイツ。

●写真が出たのはVOL.87が初めてじゃないです。（千葉県／かきくけ昆布）

●98年2月号などにも仙人さんらしき写真が載っていましたよ。写真見る限りでは仙人さん、男前ですね☆

（大阪府／コルディケプス）

うっす、アルツハイマー仙人です。そうじゃったな、64ドリーム時代に目線入りかマスク付きで出たことがあったな。本人忘れてるのに覚えてていただいてありがたいのう。男前だなんて、デヘ。

●仙人の小指が立ってるのはなんでだろう～♪　（千葉県／くるみ）

しかも微妙に爪が長いのな。たまにいるよね、小指の爪だけ伸ばしてるおじさんとか。ちょっと生理的にイヤって感じですが、本人の爪はちゃんと切ってあります。でも小指はたまに立つかも。ティータイムにお紅茶を嗜む時とか。

●体調を崩して入院したのをきっかけに、入社したばかりの会社を辞めてしまいました。結構ヘコんでいます。

（群馬県／ルート1106）

うーむ、その仕事には縁がなかったということかのう。ま、焦ったり悩んだりせんことじゃ。一生の仕事は簡単に見つかるものではないじゃろうからな。これという仕事に出会えるまで、色んな仕事を少しずつ試してみるのもええんじゃないじゃろうかのう？

●好きなポケモンを教えてください。

（兵庫県／ソーナンスみや）

ロケット団のムサシ。じゃなくてな、うむ。ヌオーのヌメヌメ感とか、「ヌオー」という字をじっと見ていると変な文字に見えてくる感じがかなり好きです。

●仙人の朝は何から始まりますか。

（愛媛県／魔王）

あくびと背中ぼりぼり、かのう。

●「不要になったレシート箱」に入ってしまったレシートの気持ちを教えてください。　（山形県／緑の五本指）

ヌオー！と思っているかもしれません。渡した瞬間目の前で捨てられたら店員としても悲しいものがあるのでは。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階　ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで

お宝ゲーム 古tion（イニシエーション）

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

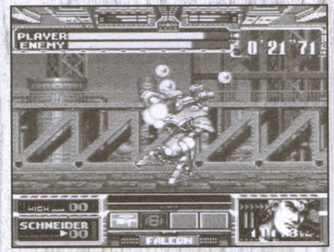
儀式17 スペースバズーカ

（青森県／ナマズ野郎さんのリクエスト）

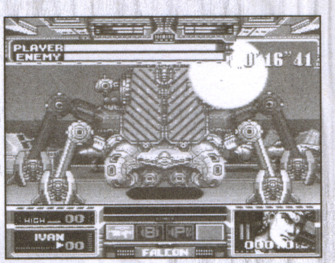
機種………スーパーファミコン
（スーパースコープ専用）
発売元……任天堂
ジャンル…ガンシューティング
発売日……1993年6月21日
価格………6800円
プレイ人数……1～2人

巨大ロボ同士による1vs1のバトルシューティング

STと呼ばれるロボットに乗り込み、1対1で戦うシューティングゲーム。ガンコントローラ「スーパースコープ」専用ソフトで、同対応ソフトの代名詞とも言えます（他の対応ソフトは右コラム参照）。ファイアーボタンを押し続けることで連射の利く「ターボショット」が、エネルギーゲージを溜めることで攻撃力の高い「スーパーショット」が撃てる仕組みとなっており、他にもボムやホーミングレーザーなどのアイテムが使用可能。世界を支配する帝王「アヌビス」と、9人の部下を倒すことがゲームの目的です。（本郷）



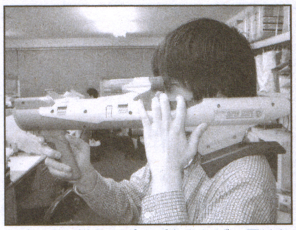
↑敵の撃ってくる弾はターボショットで、敵本体はスーパーショットで撃つのが基本だ



↑頑丈そうな敵でも、弱点はある。どこを攻撃するかはプレイヤーの判断に委ねられる

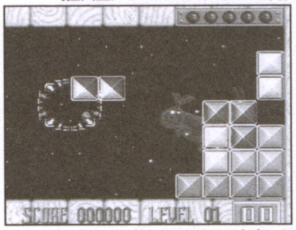
SFチックなガンコントローラ「スーパースコープ」の魅力

いやもう何が魅力かって、とにかくデザインのカッコよさですよ！　手にして初めてわかる洗練されたフォルム！　あまりにカッコよすぎたためか、対応ソフトがジャンル的に偏っているという難はありますが、ソフト無くてもいいから家に1台置いときたいです。



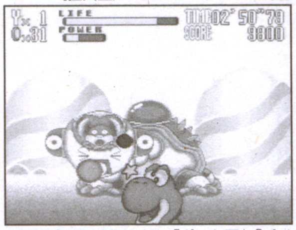
↑バシっと構えてポーズをとれば、君はもう機動戦士の仲間入りだ（妄想）

スーパースコープ6
（任天堂／'93.6.21／9800円）



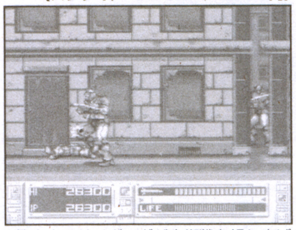
↑スーパースコープ付属ソフト。パズルやシューティング等6種類のゲームが遊べる

ヨッシーのロードハンティング
（任天堂／'93.7.14／6500円）



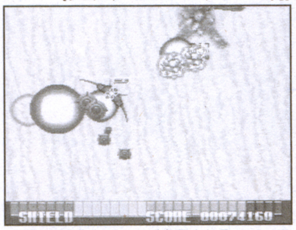
↑このゲームに出てくる「ポット王」「パイン王子」を知ってる人はかなりの通かも

DESTRUCTIVE
（バンダイ／'93.8.27／6800円）



↑等身大のサイボーグが市街戦を繰り広げるゲーム。あんまり個性は感じられない…

X ZONE
（ケムコ／'93.8.27／6500円）



↑画面に照準カーソルが表示されるので、スコープを覗き込まなくても撃てるのが楽

物語設定は80年代（アニメ風）

ソフトの発売が93年ですから、「80年代アニメの香り」がしても別に変ではないんですが、敵キャラであるアヌビスの部下たちにはソレを強く感じられます。天才科学者という設定なのに口ぐせが「ウッキー！」なヤツとか、岩をも持ち上げる怪力を持つけど見た目ほとんど原始人なヤツとか、どいつもこいつもロボットの操縦が得意そうには見えないし。…いやでも、ロボットアニメの登場人物ってみんなそうか!?

←主人公が画面に出て来ない分、敵のロボのほうが印象的だ

→バトル前の会話シーン。ここで敵の弱点がわかることも

アクの強い敵さんたち

↑イイ顔が勢ぞろい！　皆さん、ロボットを操縦するより生身で暴れたほうが似合いそうです

スーパースコープは確かにカッコいいけど、長時間遊ぶと肩が凝りそうになっちゃうんですよ…

ゲームソフトファンクラブ
-Sentimental Journey-

みなさん初めまして。今回はご多忙のかややんに代わって、影武者りふぁがコメント書かせていただきます。よろしくね。

●『烈火』軍師の属性。もしかして性格診断みたいなものなんですか？ 自分のデータ入れたら雷になったですヨ。雷の女の子ってララム、クラリーネ、セーラ…てことは私は「おてんば」ってことになるのかあ？（埼玉県／しらいふうさん）
誕生月と血液型で決定します。キャラ同士は支援に関わるようですが、軍師はどうなんでしょうね？ ちなみにかややんは風、ケイ大佐は氷でした。光と闇の人は珍しいです。

（千葉県／げんるいさん）

かややんより『FE』は詳しいと思うので、深いコメントもしちゃいます♪ちょうどクリアした人が多く、ハガキもたくさんきてました。ちなみに今作はマシュー、歴代ではサムトーが好き。支援好きの方には『聖戦』やってほしいですね。

（愛知県／桐須野スウさん）『封印』に血縁っぽい人物がいますよ。そっちもチェック！

（岡山県／大木戸柾木さん）アーマー育てた事ない…。3週目はオスティア衆で行ってみます

（千葉県／風神さん）プリシラさんですよぅ。羽根は『聖戦』のナンナもつけてました

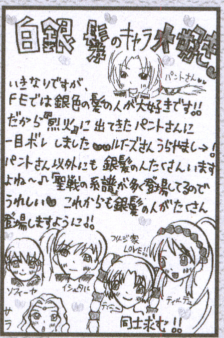
（香川県／山口雄貴さん）あはは！ むしろ悪そうな顔の人オンリーで！ 黒い牙をしのげ！

（静岡県／まんぼうさん）彼が女だと思った人は多いはず。プリシラとの支援Bが笑えます

（岩手県／水平葉月さん）強いんですか！ どうにも後半に出てくる人は育てにくくて…

（新潟県／黒崎秀さん）スマデラ出演の作品の合間で、影が薄くなりがちな『聖戦』…（泣）

（千葉県／なつきさん）『聖戦』は2世代に渡る物語なんですよね。辛いシーンも多いですが…



（愛媛県／さきてぃさん）パントとルイーズの子を見た限り、金髪の方が優性遺伝ですかな

オススメ支援会話

『烈火』で見られる支援に対する投稿がたくさん届いてます。今回は『封印』と関係の深い会話を紹介しますね。

エリウッド&ヘクトル
…みんな支援Bをプッシュ

エリウッド&リン
…エピローグでビックリ

ニノ&ジャファル
…エピローグで親子関係が…

男女ペアで支援Aだと、最後のエピローグが変化することがあるので必見！

（北海道／青魚累さん）

使用上の注意：『～2』中盤でトニーに名前を聞かれたら、「ちゃんと」返答して下さい。ここで適当に入れるとギャフンですので、やり直すことをおすすめします。

（宮崎県／日本武尊さん）まさに、子供は大人に、大人は子供になっていく…感じで遊べますね

（山形県／雪白ここあさん）次に遊ぶのは3年後なんかだと、また違った見方で遊べて面白いです

（北海道／ネオメガスさん）真っ赤な表紙にどせいさん。それを見てドキッとした人も多いよね

（東京都／絵無とまとさん）あとは『～3』が気になりますね。リュカは…？ CMも楽しみ。

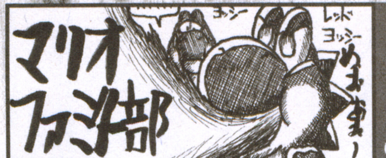
（広島県／カミダノミンさん）俺なんかどうせ（笑）。トンズラのドラマーには名前あるんですかね

（福岡県／ヨルピィナさん）そんな組み合わせがあったのか～。ダンディーなオレンジキッド様ね

（東京都／おからさん）思い出の足跡をたどって穴抜けねずみを描いてくるのはあなただけ（嬉）

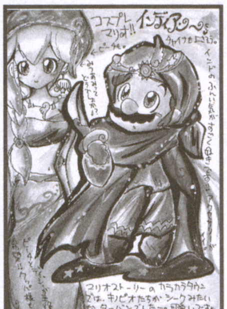
（兵庫県／中川くりるさん）実際はみつ編みになってないですよね彼。帽子かと思ってました

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）



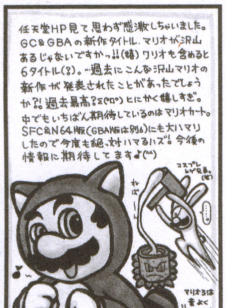
デイジー18歳説は、実写映画からきてるんではないでしょうか。…っていう話はもう終わってんのかしら。今後のラインナップはマリオがいっぱいですねー。ルイージも活躍？

（秋田県／TAKEさん）



（奈良県／わたこさん） 似合う！じゃあ新作は『マリオのカレー』で？ アラブ系でもいけるかも

（埼玉県／茉莉花さん） クツマリオ！ たまらん楽しさですよね。画家のマリオも懐かしい～



（愛知県／緑雨まさきさん） いっぱい発表されてましたよね。『マリオ3』は人気あるようです

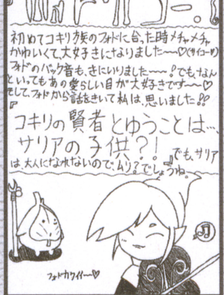
（山梨県／ちょみ尾さん） 巻物に記されていると いうこの歌、何て歌ってるのか気になります～

（新潟県／水木蛙さん） テニスはいいですね。いや、自分やるなら卓球の方が（コートが狭いから…）

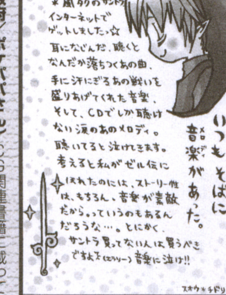
（福井県／天野与一さん）『マリオテニス64』は簡単に遊べて楽しいです。でもまずは『ゴルフ』かな

マイナーなキャラの投稿はないだろうか～と思ってたら、案外少ないもんですな。『ゼルダ』は個性豊かな脇役が沢山登場するので、密かなお気に入りがいるんじゃないのかなあ？

（山口県／プチさん）



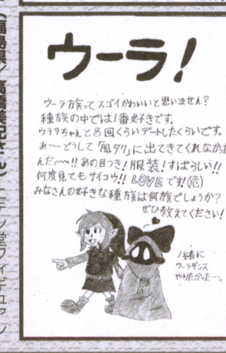
（愛知県／king・fish・erさん） え、コキリ族って木から生まれてくるんじゃないの？…違うか（笑）



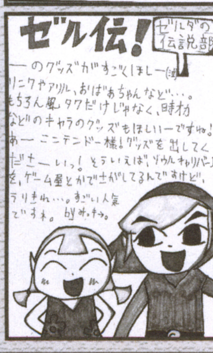
（愛媛県／蘇芳千鳥さん） 音楽素敵ですよね。歴代の曲では涙出そうになります…あぁハイラル

（大阪府／ポケパパさん） CG関連書籍に載ってたりはしますが、教科書に?! うう欲しいよう

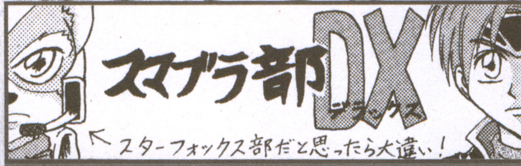
（岐阜県／梅グミさん） 牛乳補給用？と思ったらそうじゃないし（笑）。何より裏ゼルダの象徴です



（東京都／ゴルドーさん） リト族あたりが人気なのかな？ 語尾に特徴がある種族は楽しいっピ



（福島県／高橋美紀さん） ニンテン堂フィギュアシリーズなんて出たらなあ。特製スープの素とか



（愛知県／マリオ子さん）

マルス人気は声にもあるのね。中原茂さんや石田章さんも演じてた事を暴露してもいいですか？（笑）緑川さんはオリジナルアニメ版の声でした。本当のマルス様は弱々しいのに、大会でも大活躍でビックリ。スマデラキャラの元ゲーが遊べるといいですね。

（京都府／うサ子さん） シャキンと剣をキメたポーズがそろうのは気持ちいいですよね

（神奈川県／ぜろ☆ゼロさん） 圧倒的に使用回数が多いのにマイキャラではないとは…

（北海道／水藻さん） 3剣士。彼らの人気もすごいようですが、こちら絵が独特でいい感じ

（岡山県／あさひさん）「オジさんキャラ描いてくる人も珍しいよね」ってかややんさんが～

（愛知県／ヒゲフカさん） サブレはN64の時の次回作アンケートに入ってたけど剣がかぶるのか

（沖縄県／みひなさん） 引っこ抜いてついて来る所を投げつけたい！ 襲われたくないなあ…

●vol.87すぎやんさんへ。カービィが『エクスプロージョン』の際目をつぶる理由がわかりました。それはロイもまた目をつぶってたからです。カービィやるな、こんな細かいとこまでコピーするとは。（茨城県／トゥモロウさん） とのことでした。

●**私の友達はチンクルのことを本当の妖精だと思ってたそうです。ある日、私が「チンクルって35歳だよ」と教えてあげたら「ウソ！ そうなの?! 本当に妖精かと思ってた…とおどろいて(?)いました。（長野県／天月みしきさん）** お友達の夢を壊しちゃったのね。…違うか。ケバイ顔の大妖精がいるから、クドイ顔の妖精も不思議じゃなかったんでしょう、きっと。納得（いいのか？）。でも35歳だと妖精失格なのか…

投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙（タテ15cm×ヨコ10cm）に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストはカラーでもモノクロでも可ですが、カラーの場合は色の濃淡に注意！（印刷に出ない場合があります）。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめて入れれば切手代が浮きますよ。（109ページにつづく）

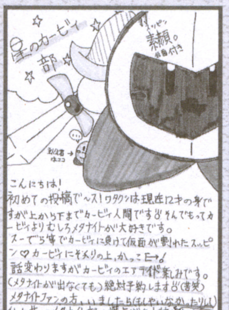
『エアライド』って、これまでと背景のイメージ違う感じがする…。気のせいかな〜？ ピンクの空や星の海…あのほのぼの感がスキっ。

（千葉県／だんごさん）

（神奈川県／うめ碁さん）FC時代は玩具菓子を結構見かけたんですけどね〜。キーホルダーとか…

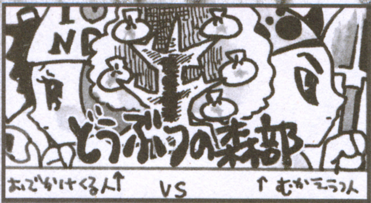
（神奈川県／うにさん）このカッコで『エアライド』に出たら爽快かも！って本当に登場するみたい！

（北海道／青月風花さん）ニンジャいいですねぇ！ カレーで炎はぜひ復活してほしいな〜



（埼玉県／まんまる・マルクちゃんさん）メタナイトは大人気でしょう！カッコイイもんね

（大分県／友希さん）仲間達にはそれぞれガールフレンドやらがいたんですか！知らなかった…



（千葉県／犬飼鈴助さん）

個人的には、メモリーカードはそのままに、1年ごとくらいずつ、ちょびっと新しくなった「森」のソフトが出たらなぁ…なんて贅沢なことを夢みてます。パソコンソフトのバージョンアップみたいだけど。

（東京都／るるんぶさん）逆に裏がある所が好きですよ。「ヤミ」とか書いてるし。ステキ（笑）

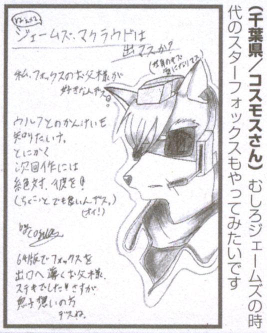
（長野県／トビシロせーまさん）そうですよね。自分だけの村、ずっと大事にしてください

（千葉県／とたのりこさん）気ままな生活。1日にちょこっとずつ遊べるのがいいですよね

「日本語しゃべって」の要望が多いです。同意。思わず口真似したくなる変なボスなんかいるといいな〜。個人的にはビルを…無理？

（静岡県／マイプルさん）

（京都府／鳥居勝介さん）おなじみの声優さん希望！スリッピーが声変わりしてたらどうしよう…

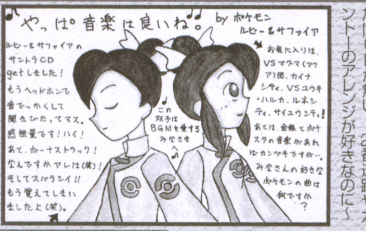


（千葉県／コスモスさん）むしろジェームズの時代のスターフォックスもやってみたいです

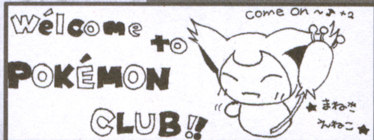
（千葉県／畑さん）ジェームズの時代にさかのぼるのはいかがでしょ…と思ってたんですが未来？

（大分県／北風寒さん）『SF64』の完成度は今やってもスゴイです！ あのドキドキをぜひまた…

そんなわけで（？）ポケモン人気投票の結果は次回発表する予定です。お楽しみに。結構票がバラけていて、どのポケモンが1位になるか微妙みたいですよ。

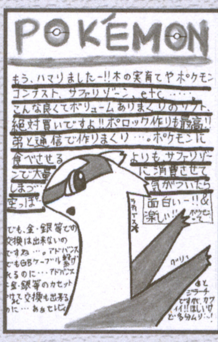


（北海道／一輝美香さん）『金・銀』だけCDが無い！ 27番道路やカントーのアレンジが好きなのに〜



（千葉県／×印さん）

（千葉県／アビさん）エネコはもったいない感じがしてまだ進化させてません…。図鑑が…



（愛知県／グリィさん）ポロック作りはハマりますよね。そしてレコード交換が楽しい！

（東京都／黒須りんさん）カメール1番なんて人は、あなたと私の他にどれだけいるのだろう

（岩手県／輝田千乃さん）カッコよくなりましたよね。前はモヒカン（トサカ？）だったもんなー

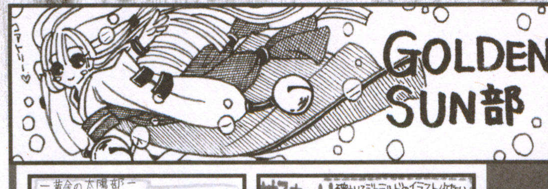
（岐阜県／蒼碧ユウキさん）あっ、そうなんですか－すごい、素敵。それで一味違った子に…

（東京都／無頼戦士さん）性格を反映。なるほど！顔つきなんかの妄想…想像も膨らみますな

●ロボさんのめいっこを想像してみました。なんだかなまいきな男の子？（兵庫県／水橋アズキさん） ええっと…。「めいっこ」は女の子のことだったような気がします。『スターフォックス』アンドルフの甥がアンドリュー・オイッコニー。つまり「おいっこ」は男の子。てことは「めいっこ」は女の子。うん、間違いないね。しかし姪がいるということは、彼らは叔父さん…？ 結構なトシだったらどうしよう。

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

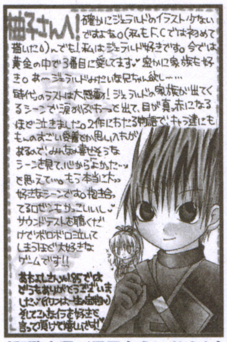
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）



（栃木県／コーディエさん）

私、実はこのゲーム未プレイなんです…。キャメロットの宇野さん、ごめんなさい。せめてかややんに借りてプレイすれば良かったかなあ。

（神奈川県／珠梨吾須羅さん）うんうん、みなさんのアツイ気持ちがすごく伝わりますです



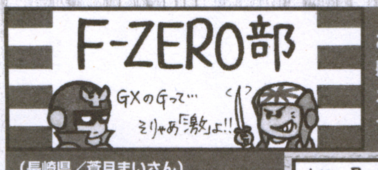
（和歌山県／早乙女らいむさん）彼についてはラストシーンがみなさんツボのようですね～

（千葉県／柚子さん）あぁ、なんかすごくわかる…!自分なら…って考えちゃいますよね

（熊本県／瑠羅さん）カースト制度はそのうち学校で習うかも。由来を探すの楽しいですよね

（長野県／らりーたさん）ホネ?キノコ?『太陽』のイメージ革新の瞬間です。いや素敵（笑）

（愛知県／ヒノ嵐さん）89号の続きです。ええと、続けていいんですよね。続いてください。ぜひ



おなじみのキャラが続々とGCで登場…って感じですね。タコタコ。マシン開発者名も笑えます。Xカップみたいなのはあるのかな～? コース保存できるかな～。

（長崎県／蒼月まいさん）

（東京都／こりんさん）スピード狂でしたか!ゲーセンで友達を驚かせてください（笑）

（東京都／CACTUSさん）あぁ、やっぱりみんなスピード狂なのか!待ちきれないご様子ですね

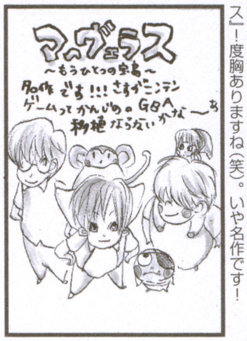
（兵庫県／五島誠一朗さん）どの辺がすごいのさ田中パンチ。って『GX』にも出てくるのかなジョン田中

部員募集中?!

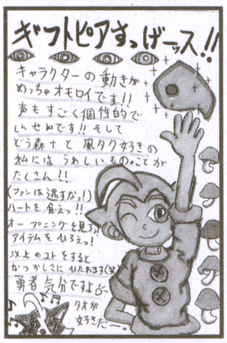
※一度消えても諦めないで。マイナー作品…隠れた名作にもファンはいるのです。というわけで今回は募集中のおハガキを多めにご紹介しますね。

（東京都／MLさん）賛成…って、すべてはハガキにかかってます。パズルゲーの最高峰ですよね

（埼玉県／ピクミンSさん）新作にはものすごい容姿のピクミン…らしきキャラが出てきましたよね



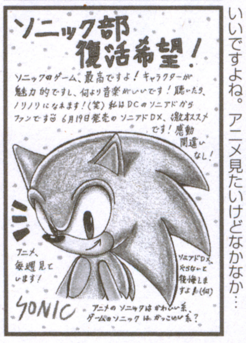
（大阪府／NEWシカさん）初投稿で『マ～ヴェラス』!度胸ありますね（笑）。いや名作です!



（大分県／GAAさん）『森』と『ゼルダ』を足したような、と言う人が多いです。気になる…

（愛知県／星井みかんさん）テイルズ部希望のハガキが結構きてるみたいです。文字ぴったん…

（神奈川県／霧島瑞樹さん）ギルガメッシュ!…のイラストは無かった…『5』のみプレイ経験あり

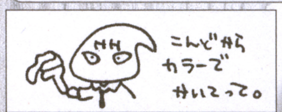


（愛知県／ゆきぽんさん）ソニックかっこよくていいですよね。アニメ見たいけどなかなか…

（石川県／天然裕子さん）異議あり!明らかにゲームの設定とムジュンしています!（笑）

●モノクロでかけば良いのかカラーでかけば良いのかわかりません。『ポケモン部』は『金銀』などの旧作イラストも送っていいの～?ってかヘタでも送っていいんですか?文字ネタ可?（和歌山県／ハマーさん）

なるべくカラーでとのお達しです。ポケ部に限らず、旧作もマイナーキャラもバシバシオッケー!と、私は思っています。文字は、鉛筆書きは避けた方が。そしてウマイかヘタかよりも愛と気合!



〆切り情報

Vol.94（7/5発売）
→6月20日必着
Vol.95（7/19発売）
→7月2日必着

注意 次号からこのコーナー、カラーになります!できればイラストの投稿はカラーでお願いしますね。それから文章の熱い意見も募集中です!

せっかくだからいつもと違う方が変化があって面白いだろうと、自分のノリでやらせていただきました。いかがでしたかね…。ヘタな組み方でごめんなさい（この空きスペースなんてまさに）。とても楽しい作業でしたが苦労も見えて…かややんさんご苦労様です。特に各部の看板を描く人は下のオキテを読み返して下さい。それでは突然お邪魔様でした。カミソリが送られてきませんように（ドキドキ）。影武者りふぁでした←バラしたら影武者にならないって。

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿する時は、なるべくタテ長、横長だと助かることがよ～くわかりました（ページにフィットするので）。アンケートハガキで言うと、「自由にお書きください」欄より「質問箱」欄の方が大きさが合うようです。目指すはスキマに爽快フィット。「自由にお書きください」欄なら半分にして使うが吉。大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれた方が幸せそうです。（東京都／りふぁ）

というわけで、残念ですが「幸せの最骨頂」は今回で最終回。復活を望む人は「レディ、カムバ〜ック！」係までお手紙ください。

デス仙人レディの幸せの最骨頂

絵師：原知絵

レディ最後の戦い！の章

デス仙人レディとは？ デス仙人の弟子として2万年ほど仕えている謎の女。読者からレディのイラストが届くと本当に喜んでるみたい。もっとおハガキおくれ。

チャーラーン！　デス仙人レディで〜す！　レディはあんまり元気じゃないけど、みんな元気にしてるかな？　レディが元気じゃない理由は番組の最後にお届けします。この後、レディの口から信じられない発言が！（続く）

●朝、地下鉄で銀のGBA-SPで『もじぴったん』をやっていた女性はデス仙人レディですか？
（東京都／水影海月ちゃん）

ドキ！　もしかしたらそうかもしれないし、そうじゃないかもしれないわ。夢中になりすぎて口が開いてたら、レディの可能性大なので注意してあげてください。

●レディさんは、私と同じ中1のときどんな子でしたか？
（兵庫県／ハヅキちゃん）

ごく普通の女子中学生だったと思うわ。ゲームを本格的に遊び始めたのもちょうどこの頃。初めて自分で買ったソフトは、中古ファミコンの『ワルキューレの冒険』か『ハイドライドスペシャル』だったはず。前の持ち主の名前がマジックで書かれていたので格安だったの！　アキラくんありがとー。

●私は『ゼルダの伝説』のカップリングで「リンク×女の子のキャラ」のような一般的なものより、「ダーク×リンク」というカップリングが好きです。15歳でこういう組み合わせがすきなのはやっぱりダメでしょうか。
（東京都／カラメル☆キャラメルちゃん）

ダメなんてことは全然なくってよ。ちょっとインターネットで調べてみたら、同じように考えている人もたくさんいるみたいだし、無問題ネ。でも、レディだったらリンク×どせいさんかしら？　ぐんまけん。

●「デス仙女」じゃなくて、「デス仙人レディ」なんですね？
（兵庫県／ハヅキちゃん）

そうなんです。ホントは仙女でもいいんだけど。でもレディの方がなんとなくステキっぽいじゃない。みんなもレディの方が呼びやすいでしょ？

（続き）この後、レディの口から信じられない発言が！　…というわけで、レディのコーナーは今回でおしまいです。みんなと会えたことはとっても嬉しかったわ。レディは、みんなのことが大好きです。またどこかでお会いしましょう。チャオ〜〜〜〜〜〜。

（北海道／青魚累ちゃん） 北海道でサブちゃん！　とってもステキな運命のめぐり合わせね。うらやましい〜！

仙人コラム 変態飲料SPECIAL スペシャル

仙： ほらほら、全部飲めよゲハハハ、というわけで、レディに無理矢理アレを飲ませる変態コーナーです。
レ： レディで〜す。てゆーか、ホントに嫌なのでもう帰りたいです…。
仙： 飲料提供にご協力いただいた、はやのん先生、ケイ大佐、かややんに感謝しつつ、ではいこうかの。
レ： 悲しいけれどお仕事なのよね…。

●レッドフュージョン
仙： なんとドクターペッパーの新製品なのじゃ。本家より薄めじゃがキレがあってわしのお気に入りです。
レ： 炭酸が強くてピリピリします。でも薄味だから初心者にはいいかも。

●ダイエットドクターペッパー
仙： ええー。これがDP？　砂糖ゼロだとこれほどマズくなるものか…。
レ： その違いは全然わかりません。

●Maiwooコーラ
仙： テレビ番組「DEBUYA」から生まれたコーラじゃな。炭酸強めらしい。
レ： わりと普通かな？　うん、普通。

●バニラコーク
仙： あまー…。しつこいなこれは。
レ： 味はまさしく名前の通りです。

●ワイルドペプシチェリー
●チェリーコーク
仙： 正直、どっちも同じようなDPに慣れとると物足りんが、結構うまいぞ。Smap!もこんなじゃったね。
レ： フルーティな香りがしますね。

●A&Wクリームソーダ
仙： マズー。なにこれ。いいところがひとつも見つからんですよ。
レ： そんなことないですよ！　たとえるならケーキとコーラを一緒に食べた味ですけど、良くできてます。

●謎のタイ製ファンタ
仙： ひどい甘さとひどい緑色。
レ： うわ、この色！　あはは！　とにかく甘いので、かき氷に使うとキレイだしおいしいかもしれない。

●MUG ROOT BEER
●DAD'S ROOT BEER
仙： またルートビアかよ…。やっぱりわしダメ。すみませんでした。
レ： うえぇ、これマキロン汁です！　もうホントに勘弁して下さい。

●TERA DE COTUBA
仙： ブラジル産のガラナ系飲料。ふむ、万人向けの味じゃ。普通に美味。
レ： これは美味ですね。ノンアルコールのシャンパンみたいですよ。

●白い恋人
仙： 北海道銘菓が飲料に！　ドロ―リと音がしそうな濃いココア系。
レ： 寒い雪の中でホットで飲んだら、きっとおいしいでしょうねぇ。

●RedBull
仙： 栄養系か。ビタミン250%ってわけわかんねー。しかもマズいし。
レ： 後味がものすごいですね。この強い黄色も、生理的にちょっと…。
仙： この泡立ちといい検尿じゃな。

【総評】
仙： 至福のひと時でした。ゲフー。
レ： これで体壊したら労災出ます？

お便りのあて先は デス仙人レディへの質問や相談したいことのある人は、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人レディ」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドードリームアラウンドザワールド

Report by 大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。E3開催前日に開かれた任天堂パーティでは、宮本さんや岩田社長に意見をぶつけるなど精力的に活動していた。

他のニュースでは触れられていない、任天堂ブースの素敵なエピソードを紹介します

2003 E3レポート(1) 任天堂ブースで起きた感動の秘話

戦争だSARSだとあれこれ騒がしい世の中ですが、無事に開催されたE3。私もこうして無事帰ってくることが出来ましたので、華やかなショウを周辺の話題も含めて、これから何回かに分けてお伝えします。

●

例年5月にはこの話題を取り上げているのでお馴染みかとは思いますが、改めてE3について解説します。これは年に1回アメリカで開かれる世界最大のビデオゲームのトレードショウです。日本のゲーム関連イベントとしては東京ゲームショウがありますが、こちらはもともと一般人向けとしてスタートしたものです。一方のE3はあくまでも業界人向けのイベント。ゲーム会社各社がこれから発売するゲームを流通業者に見てもらい、契約を取り付けるための場所です。従って、18歳未満の人の入場も禁じられています。

私は幸運なことに、ここ4年E3を取材する機会に恵まれましたが、その内容は様々な状況を反映し、年ごとに異なっています。「歌は世に連れ、世は歌に連れ」というセリフがありましたが、ゲームもまた世に連れるものなのです。今年顕著だったのは、各社とも予算を抑えた「ケチケチE3」という点。ハードメーカー各社の発表会では、新規参入のノキアを除いて名物となっていたバッグのお土産が姿を消し、ソフトメーカー各社の会場のブースも、例年に比べると地味めとなっていました。景気のいいときには、大がかりなセットにコンパニオンを多数配置して来場者の目を引くところですが、今回は書き割りなどの地味めなセットの中にゲームを配置するのみ、というブースが目立ちました。逆にいうと、それだけゲームそのものをアピールしやすくなるのかもしれませんが、会場で目にするのは、軍事物や犯罪物といった、世相を反映した一連のヒット作をなぞった物が多く、今回のE3を代表するような目玉に欠けるきらいがあった、というのが正直なところです。

●

肝心の任天堂の発表会は特集ページでも触れられていますが、岩田社長がこれまでのGC戦略の反省点を挙げ、それに対する解答を既に用意している、と述べ、「パックマン」や「メタルギアソリッド」などを発表。昨年以上に「Connectivity」を前面に押し出し、GCとGBAを繋げることでひろがる楽しさをアピールしていました。その一方で、任天堂のもうひとつの主流ともいうべきビッグタイトル群、たとえば「ゼルダ」「マリオ」「メトロイド」といったタイトルの正当な続編が発表されなかったのも事実。その意味で、ちょっとガッカリした、という人もいたようです。岩田さんに直接伺ったところ、目玉の少ないE3という状況を各社とも「弾切れなのでは」と指摘するとともに、任天堂としては大作ばかりでなく、わずか3人で3ヶ月で作った「パックマン」のように、小さく手軽に遊べる物を提案する必要性を感じていた、とのことでした。残念ながらその意図が必ずしも多くの人に通じなかったようです。一部にはビッグタイトル群が見えなかったことを、次のゲーム機「GC2(？)」向けにとってあるのでは、と勘ぐる向きもあるようですが、『風のタクト』でディレクターを務めた任天堂の青沼さんに伺ったところでは、『ゼルダ』は『タクト2』を準備中とか。スタッフの中には『テトラズトラッカーズ』のようにサテラビュー版ゲームを元にした『ゼルダ』を作りたい、との思いもあるそうです。期待して待ちましょう。

●

ところで、ゲームからちょっとずれますがE3開催2日目の任天堂ブースでちょっとした出来事がありました。アメリカではドラマティックな効果を狙ってか、あるいは有無を言わさずオーケーさせるためか、公衆の面前でプロポーズする、ということが往々にしてあります。まさにそれがE3の最中に起こったのです。もちろん、ただ単にブースの中でプロポーズしたわけではありません。LAレイカーズのチアガール「レイカーガールズ」の皆さんが「マリオカートGC」のトーナメントを争っているところに一般人の男性が乱入。無事優勝した彼が、彼女と一緒にブース中央のステージに登り、司会の「一言どうぞ」の声に促され、突然彼女にプロポーズ。彼女は感激のあまり、泣きながら「オーケー」。実はこの劇的な場面も、周到な計画の上に実行されたものなのです。男性は、友人のゲーム雑誌編集者(実は私の同僚)経由でNOA(任天堂オブアメリカ)の広報に依頼。チアガール、司会にいたるまで、全ては「グル」になっていて、知らぬは女性ばかりなり、という塩梅。広報の方はなんとCNNにも連絡。当日はニュースクルーが一部始終を撮影していました。お2人にとっては忘れられないE3での1日となったことでしょう。どうぞ末永くお幸せに。しかし、日本の女性もこれくらい大がかりなプロポーズをされると嬉しいものなんでしょうか？ ふと疑問に思う今日この頃でした…。

←任天堂ブースでプロポーズしたデイブさん(左)と婚約者のキャスリーンさん(右)

そんなところで、今回はこの辺で。次回は他のハードメーカーの発表会の模様を含めて、E3の周辺レポートをお届けいたします。お楽しみに！

Yutaka's News

E3最終日の夜に、封切りとなったばかりの「マトリックス リローデッド」を観に行きました。話題作とあって遅い時間にもかかわらず、満員の観客と一緒に楽しみました。その1週間後には日本でも同じ映画を観て、両国の反応の違いをリアルに体験することが出来ました。笑える場面も多いのに、日本では反応が鈍いなぁ、と実感。字幕を読むという行為が、映画を楽しむことを妨げている気がします。やっぱり吹き替え版がいいのかなぁ…。

登場人物

ダッシュくん 謎の奇病"マザー病"にかかった母が心配だったり、生き別れの父が気になったりと、かなり悩み多き少年。

かあさん 『マザー1+2』の発売が待ちきれないハイテンション母。ちょうちんソデのワンピースは押入れの奥から引っ張り出してきた。

サオヘン E3の取材で宮本さん&岩田さんと会ったとき、思わずホホをポッと赤らめていたナゾの編集長。必殺技はニンテンラブラブ光線

ナゾの動物 デス仙人に憧れる不思議生命体。じつはレディにちゃっかり片思い中でもあるとか。ルートビアはどっちかというと好き。

お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

本邦初公開のデス仙人マウンテンはいかがだったでしょうか？ってダッシュくん、よく場所わかったね…。

はやのん先生のホームページ→http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト 発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
6月19日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	6800円	001
6月19日	ソニックアドベンチャー デラックス	セガ	6980円	002
6月19日	エンター ザ マトリックス	バンダイ	6800円	003
6月20日	GT CUBE	エム・ティー・オー	6800円	004
● 6月26日	ビューティフル ジョー	カプコン	6800円	005
6月27日	どうぶつの森e+（カードeリーダー+同梱）	任天堂	6800円	006
6月下旬	モノポリー めざせ!!大富豪人生!!	トミー	6800円	007
7月3日	アウトモデリスタ U.S.tuned	カプコン	4800円	008
7月10日	V-RALLY3	アタリ	5800円	009
● 7月10日	●ハドソンセレクションVol.1 キュービックロードランナー	ハドソン	● 3000円	010
● 7月10日	●ハドソンセレクションVol.2 スターソルジャー	ハドソン	● 3000円	011
● 7月11日	カービィのエアライド	任天堂	● 5800円	012
7月11日	ケロケロキングDX	バンダイ	6800円	013
● 7月17日	チャリンコヒーロー	バンプレスト	6800円	014
7月18日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	● スクウェア・エニックス/任天堂	● 6800円	015
7月18日	ポケモンチャンネル	㈱ポケモン	● 5800円	016
7月25日	F-ZERO GX	任天堂	● 5800円	017
● 7月31日	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク	ハドソン	5980円	018
7月未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エースエンタテインメント	価格未定	019
● 7月未定	ドラえもん みんなで遊ぼう！ミニドランド	エポック社	● 6800円	020
7月未定	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー	コナミ	4800円	021
7月未定	実況パワフルプロ野球10	コナミ	6980円	022
8月8日	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	6800円	023
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	024
今夏	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	025
今夏	激闘プロ野球	セガ	価格未定	026
今夏	メダロットGC（仮称）	ナツメ	価格未定	027
● 今夏	テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ	価格未定	028
今夏	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	029
★ 9月未定	ゾイドバーサスII	トミー	6800円	030
9月未定	マリオゴルフ ファミリーツアー	任天堂	価格未定	031
★ 今秋	007 エブリシング・オア・ナッシング（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	032
★ 今秋	メダル オブ オナー～ライジングサン～（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	033
今秋	ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～	セガ	価格未定	034
今秋	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション	セガ	価格未定	035
今秋	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	036
今秋	お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～	ピンチェンジ	価格未定	037
今秋	ポケモンコロシアム	㈱ポケモン	6800円	038
12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	039
★ 今冬	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	040
★ 今冬	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	価格未定	041
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	042
今冬	ソニック ヒーローズ	セガ	価格未定	043
今冬	1080° シルバーストーム	任天堂	価格未定	044
今冬	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	045
2003年未定	カスタムロボ for GAMECUBE（仮称）	任天堂	価格未定	046
2003年未定	ピクミン2（仮称）	任天堂	価格未定	047
★2003年未定	マリオカートGC（仮称）	任天堂	価格未定	048
2003年未定	マリオパーティ5（仮称）	任天堂	価格未定	049
2003年未定	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	050
2003年未定	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	051
★発売日未定	The Sims（シムピープル） バスティン・アウト（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	052
発売日未定	ガチャフォース（仮称）	カプコン	価格未定	053
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	054
発売日未定	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	コナミ	価格未定	055
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	056
発売日未定	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	価格未定	057
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	058

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
6月12日	モンスターゲート 大いなるダンジョン～封印のオーブ～	コナミ	4800円	059
6月20日	メタルマックス2改	ナウプロダクション	4800円	060
6月20日	MOTHER1+2	任天堂	4800円	061
6月27日	みんなの飼育シリーズ ぼくのカブト・クワガタ	エム・ティー・オー	4800円	062
● 6月27日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～（赤外線アダプター同梱）	トミー	5800円	063
● 6月27日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～（赤外線アダプター&玩具ゾイド同梱）	トミー	9980円	－
7月3日	みんなでぷよぷよ お買い得版	セガ	3800円	064
7月4日	ハチエモン	ナムコ	4800円	065
7月11日	ハムスターパラダイス ピュアハート	アトラス	4800円	066
● 7月11日	●なかよしペットアドバンスシリーズ④ かわいい仔犬ミニ～わんこと遊ぼう!!～小型犬	エム・ティー・オー	4800円	067
● 7月11日	GET！～ボクのムシつかまえて～	ケムコ	4800円	068
7月11日	スーパーマリオアドバンス4（仮称）	任天堂	4800円	069
7月17日	コロッケ！2 闇のバンクとバン女王！	コナミ	価格未定	070
7月17日	ボクらの太陽	コナミ	4980円	071
7月17日	ソニック ピンボール パーティー	セガ	4800円	072
● 7月18日	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	カプコン	4800円	073
7月18日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	074
7月18日	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	4800円	075
● 7月24日	シャイニング・ソウルII	セガ	5980円	076
7月25日	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	アトラス	4800円	077
7月25日	Onimusha Tactics	カプコン	4800円	078
7月25日	わんニャン動物病院～動物のお医者さん育成ゲーム～	TDKコア	● 4800円	079
● 7月25日	名探偵コナン 狙われた探偵	バンプレスト	● 4800円	080
7月未定	仔犬といっしょ！	カルチャーブレーン	4800円	081
7月未定	トップギア・ラリーSP	ケムコ	4800円	082
● 7月未定	ハムスター倶楽部4～しげっち大脱走～	ジョルダン	4800円	083
● 8月1日	アラジン	カプコン	4800円	084
★ 8月1日	幻想魔伝最遊記～叛逆の闘神太子～	デジタルキッズ	5800円	085
8月1日	ポケモンピンボール	㈱ポケモン	4800円	086
8月7日	デュエル・マスターズ	タカラ	4800円	087
● 8月7日	●ボボボーボ・ボーボボ マジで!!?真拳勝負	ハドソン	● 4800円	088
● 8月8日	スーパーロボット大戦D	バンプレスト	5800円	089
★ 8月上旬	NARUTO-ナルト-木之葉戦記	トミー	4800円	090
8月未定	どうぶつの島のチョビぐるみ	ロケットカンパニー	4800円	091
今夏	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	092
今夏	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	093
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス	価格未定	094
● 今夏	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	価格未定	095
今夏	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	096
9月未定	伝説のスタフィー2（仮称）	任天堂	4800円	097
★ 今秋	007 エブリシング・オア・ナッシング（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	098
★ 今秋	メダル オブ オナー～ライジングサン～（仮称）	エレクトロニック・アーツ	価格未定	099
今秋	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	100
★ 今冬	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	101
★ 今冬	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	価格未定	102
今冬	ソニックバトル	セガ	価格未定	103
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	104
2003年未定	真・女神転生デビルチルドレン 氷の書	アトラス	価格未定	105
2003年未定	真・女神転生デビルチルドレン 炎の書	アトラス	価格未定	－
2003年未定	マリオ&ルイージRPG	任天堂	価格未定	106
2003年未定	マリオゴルフGBA（仮称）	任天堂	価格未定	107
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	108
★発売日未定	魔探偵ロキRAGNAROK	J・ウイング	価格未定	109
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	110
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	111
★発売日未定	ドンキーコングカントリー（仮称）	任天堂	価格未定	112
発売日未定	MOTHER3（仮称）	任天堂	価格未定	113
★発売日未定	マリオ＆ドンキーコング（仮称）	任天堂	価格未定	114
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	115
発売日未定	メトロイド ゼロミッション（仮称）	任天堂	価格未定	116
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	117

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ドラえもんのスタディボーイ～かんじよみかきマスター～	エポック社	3980円	118
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	119

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
6月27日	どうぶつの森カードe+	任天堂	191円	120
6月27日	ポケモンバトルカードe+	任天堂	● 300円	121
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	122
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	123

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 7/4 プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは7月4日(消印有効)**、当選者は7月19日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例

○よい例→ 0 1 、4 4

×悪い例→ 1 、 44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。
学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 今号のE3特集では、日本ではまだ発売予定のない任天堂タイトルがいくつか紹介されています(詳しくはP12～を参照)。次のうち、あなたが一番興味のあるタイトルはどれですか?
1.ゼルダの伝説 Tetra's Trackers
2.ゼルダの伝説 4つの剣GC
3.パックマン for GC
4.ステージデビュー
5.Geist
6.GBアドバンスウォーズ2

12 今号の毎月新聞で、マリオ＆ゼルダのライブが紹介されています(詳しくはP8を参照)。あなたは、こうしたゲーム音楽のイベントにどれくらい興味がありますか?
1.ものすごく興味がある。会場が遠くでも、なんとかして生で見たい
2.かなり興味がある。会場が近くなら、生で見てみたい
3.興味はあるが、わざわざ会場まで行って見たいとは思わない
4.ゲームの音楽には、あまり興味がない

13 あなたがこれまでに遊んだゲームのなかで、もっとも音楽が良かったと思うゲームは何ですか? ゲーム名と、その音楽の良かったところなどを自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生～6年生)
24	鉄道ジャーナル
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション／PS One
16	PSX
17	PSP
18	Xbox
19	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
20	Windowsマシン
21	マッキントッシュ
22	その他
23	業務用
24	何も持っていない
25	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	25	RUNE II～コルテンの鍵の秘密～
02	読者プレゼント	26	デスペラート学園
03	ニンドリヘッドライン＆ランキング	27	ゲームの通信簿
04	毎月新聞TURBO	28	デス仙人の教えてあ・げ・る
05	みすずリンクのNews DREAM	29	お宝ゲーム古tion
05	E3大特集	30	ゲームソフトファンクラブ
07	MOTHER1+2	31	デス仙人レディの幸せの最骨頂
08	ソニックアドベンチャー デラックス	32	ドリームアラウンドザワールド
09	ビューティフル ジョー	33	すすめ! 天任家族
10	テイルズ オブ シンフォニア	34	マッスルアンケート＆発売スケジュール
11	F-ZERO GX	35	ポケモン映画発表会レポート
12	ガチャフォース	36	任天堂の質問箱
13	アウトモデリスタ U.S.tuned	37	どうぶつの森+村じまんフェスタ
14	ボクらの太陽	38	ポケモン堂
15	バイオハザード-コード:ベロニカ-完全版	39	カプコマニア
16	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	40	セガ魂
17	ケロケロキングDX	41	RUNE IIイラストコンテスト結果発表
18	ENTER THE MATRIX	42	それゆけ!! マリオ親衛隊
19	ボボボーボ・ボーボボ マジで!!?真剣勝負	43	G.B.A
20	ソニックピンボールパーティ	44	ドリテクの殿堂
21	Onimusha Tactics	45	発売間近 新作ソフトチェック!!
22	サイバードライブゾイド	46	ゲームキューブ新作カタログ
23	ファイアーエムブレム 烈火の剣	47	付録「特製シール」
24	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート		

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.92 マッスルアンケート係 行

キリトリ線

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスル in L.A.
ロサンゼルス・人情紙風船

マッスル・イガリン　384ページの攻略本とE3取材のコンボ攻撃が、やっと終わりそうに。次の日曜日は久しぶりに休みだと喜んでいる。「日曜日はもともと休み」という感覚がなくなってきたようだ。

岡ちゃんねる　マッスル不在時、人手不足で進行が火ダルマとなったファイアーエムブレム攻略本を、和尚とともに支える。いろんな意味で消耗したらしく、本人曰く「旅に出たい」とのこと。

岡ちゃんねる（以下岡）　マッスルさん、E3のお勤めご苦労さんッス！

マッスル（以下マ）　おうよ!!　…って、なんか刑務所帰りみたいな会話だな。

岡　で、E3はどうでした？

マ　ん〜、任天堂はイマイチだったな。

岡　え、そうすか!?

マ　女の子の露出度は、すぐそばにあったテクモがすごかったな。DOAのきわどい水着を来たギャルが6人もいて、怪しげな踊り（演舞？）をしたり、お客さんとの記念撮影をしたりとやりたい放題。スケベ野郎どもで長蛇の列ができていたぞ！　任天堂もぜひあれくらい素晴らしい企画を…。

岡　マッスルさんらしい価値基準ですね。

マ　ちなみにテクモはブースの大半を水着ギャルのステージが占めていて、試遊台は3つくらいしかなかった。

岡　ある意味男らしい構成ですな。

マ　まあ、E3のまじめな話は今号の記事の方にまかせよう。

岡　そういや、マッスルさんアメリカ本土は初めてだったんですよね。

マ　うむ。はっきり言ってカルチャーショックの連続よ。一番驚いたのは、なんといっても地下鉄だな。ロサンゼルスの地下鉄は、改札がないんだよ。

岡　へ？　切符はいらないんですか？

マ　いや、乗っていると、たまに強面の警備員みたいなのが乗ってきた「てめえら、切符見せやがれ！」（マッスル意訳）とか怒鳴るんじゃよ。そこで切符がないと罰金を取られるんだが、ワシは8回乗って切符を見せたのは1回だけ。正直キセルし放題だろ、あのシステム。あと改札がないせいもあると思うが、自転車でそのまま地下鉄に乗ってる人がけっこういるんだよ。

岡　自転車ごとですか？

マ　うむ。ホームを自転車で走ってる人も見たぞ。だからロサンゼルスには、放置自転車がまったくない。まあ、治安がアレなんであっという間に盗まれそうだが…。

岡　でもロスの地下鉄って…なんか怖くないですか？　からまれたりとか…。

マ　ワシもそう思っていた。でも、最初に乗ったとき、切符の買い方が分からなくて難儀してたら、通りがかりのおばさんが親切にもワシの分も買ってくれてな。お金を渡したら、きちんと釣り銭を数えながら渡してくれて…。言葉は通じなかったが、ロスでも人情のありがたみを感じたぞ！

岡　いい話ですね〜。

マ　と思っていたら、次に乗ったとき、今度は若い兄ちゃんに話しかけられた。前日にロスの人情を感じたワシは、小銭の両替だと思って（ロスの地下鉄は1ドル35セントという半端な値段のくせに、1セントや5セント硬貨を受け付けてくれない）、言葉は分からないが快く1ドル硬貨を渡したんだよ。そうしたらその兄ちゃん、10セント硬貨1枚だけ返して、切符も買わずにさっさと行っちまいやがった！　ああ、やっぱりロスは怖いところじゃ…。

岡　小銭せびられただけじゃん。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.92

1 [ ]　2 [ ]　3 [ ][ ]　4 [ ]

5 [ ][ ][ ][ ][ ][ ]　その他の場合

6 [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

7 [ ][ ][ ][ ][ ][ ]

8 [ ][ ][ ][ ][ ][ ]　9 [ ][ ][ ][ ][ ][ ]

10 [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

11 （1つに○）1　2　3　4　5　6

12 （1つに○）1　2　3　4

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.89号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
千葉県／岩瀬千鶴

②ゲームボーイアドバンスSP本体
福岡県／物袋優子

③ゲームボーイプレイヤー
福岡県／平田敦郎

④好きなゲームキューブソフト
宮城県／佐藤和太

⑤好きなGBアドバンスソフト
茨城県／田崎慶行

⑥ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
宮城県／阿部美南子

⑦『どうぶつの森＋』ストラップ
宮城県／森健郎
岡山県／塚本治貴
福岡県／鬼束裕人

⑧ポケットモンスターアドバンス ジェネレーション　ポケモンずかん カード上巻　コンプリートセット
埼玉県／高松志織
神奈川県／安藤岳志

⑨GBアドバンスソフト『ロックマン　ゼロ2』
静岡県／宮嶋大輝
大阪府／前田佳司
島根県／石川正裕
広島県／行広麻矢佳
宮崎県／谷口弘幸

⑩GBアドバンスソフト『ZERO ONE』
長野県／田中睦美
広島県／松場正士
愛媛県／池田勇輝

⑪ショックホルダーアドバンス
長崎県／前田育子

⑫ショックホルダーアドバンスSP
富山県／宮崎慎之介

（敬称略）

公開がいよいよ間近にせまったポケモン映画第6弾速報!!

↑公開アフレコの模様。左から湯山監督、パパイヤ鈴木さん、山田花子さん、中央のピカチュウをはさんで、牧瀬里穂さん、山寺宏一さんとなんとも豪華な顔ぶれ

ポケモン映画2003

アフレコ現場最新情報 独占レポート!

7月19日より全国東宝系映画館で公開となる劇場版ポケットモンスターの公開アフレコにニンドリ取材班が突入。今回は、映画の最新情報もゲットしてきたぞ!!

ニンドリ取材班がポケモン映画のアフレコ現場に潜入!!

先日、都内某スタジオで今年6周年を迎えるポケモン映画最新作「劇場版ポケットモンスターアドバンスジェネレーション 七夜の願い星ジラーチ」「おどるポケモンひみつ基地」の特別出演ゲストによる公開アフレコ収録が行われたぞ。今作も多数の報道陣が見守る中、ポケモン映画ではおなじみの山寺宏一さん（今回はマジシャン、バトラー役）をはじめ、牧瀬里穂さん（バトラーのパートナー、ダイアン役）、パパイヤ鈴木さん（夜店の店主ボギー役）、山田花子さん（短編のナレーション役）と豪華なメンバーが揃ったのだ。中でも、牧瀬里穂さんはピチューのヘアバンド、山田花子さんはピカチュウの衣装を着て登場するなど、現場はとても盛り上がったぞ。また、毎年ポケモン映画のキーポイントになる役を演じている山寺宏一さんは、「今までの映画はもちろん全て見ているんですが、その中でも最高傑作だと思います。ぜひ劇場の大きなスクリーンで見てください」と自信のあるコメントを聞かせてくれたぞ。

7月19日より全国東宝系ロードショー

↑たくさんのカメラに囲まれながらアフレコをするのは、とても緊張するとか

湯山監督も大絶賛

「アフレコの出来はどうでしたか？」と聞かれた監督は、「アニメと普通の芝居の違うところ、例えばアニメの方が少しオーバーにやったりとか。そのへん注意をしたくらいです。あとは完璧でした(笑)」とコメント。どんな声に仕上がっているのかな。

これまでの映画の特別出演 第1作目 市村正親さん、小林幸子さん、佐藤藍子さん 第2作目 鹿賀丈史さん、浜田雅功さん、さとう珠緒さん 第3作目 竹中直人さん、薬丸裕英さん、加藤あいさん、酒井法子さん 第4作目 佐野史郎さん、藤井隆さん、鈴木杏さん、遠藤久美子さん 第5作目 神田うのさん、釈由美子さん、グッチ裕三さん、優香さん (敬称略)

千年に一度目覚める伝説のポケモン ジラーチをめぐる七日間

劇場版 ポケットモンスター ADVANCED GENERATION アドバンスジェネレーション 七夜の願い星 ジラーチ

千年に一度、7日間だけ現れる千年彗星の夜。サトシたち一行は、「ポケモンパーク」でマジシャンをしているバトラーとダイアンに出会う。ハルカの弟マサトは、ダイアンの持っている「眠り繭」の中から声を聞いた。その声の持ち主は、人間の願いを叶えてくれるという伝説のポケモン「ジラーチ」。「眠り繭」から目覚めたジラーチとの出会いを喜ぶマサトたちだったが、バトラーにはその能力を使った恐ろしい野望があった…。

ジラーチをめぐって…

↑せいれいポケモン、フライゴンに乗って戦うサトシとピカチュウ

↑アブソルをはじめ、さまざまな敵がマサトとジラーチを襲う!!

↑災いが起こるところに現れる、わざわいポケモン、アブソル

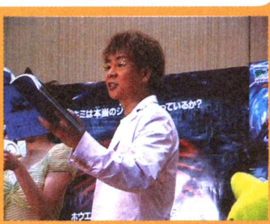
迫力のアドバンスバトル!!

↑➡グラードンなどさまざまなポケモンが登場しバトルを展開

ジラーチ効果に負けないロマンあふれる作品です

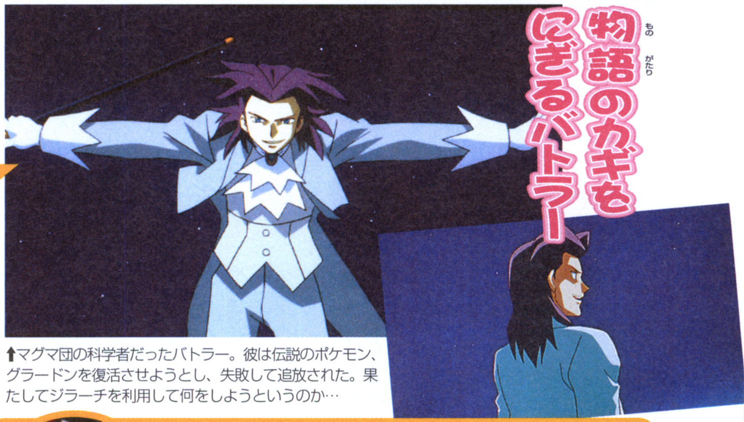
バトラー役 山寺 宏一さん

とにかく見所満載ですね。ジラーチを楽しみにされている方もたくさんいるとは思いますが、映画もそれに負けない、ジラーチをゲットしてよかったと思えるスケールの大きい作品だと思います。



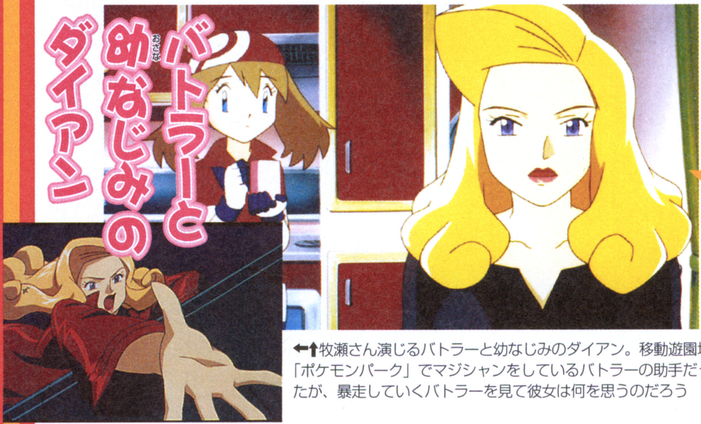
↑収録中の山寺さんは、さすがプロ。と思わず納得するほどいい声でした(笑)

物語のカギをにぎるバトラー



↑マグマ団の科学者だったバトラー。彼は伝説のポケモン、グラードンを復活させようとし、失敗して追放された。果たしてジラーチを利用して何をしようというのか…

バトラーと幼なじみのダイアン



⬅↑牧瀬演じるバトラーと幼なじみのダイアン。移動遊園地「ポケモンパーク」でマジシャンをしているバトラーの助手だったが、暴走していくバトラーを見て彼女は何を思うのだろう

実は台本を読んでる時からうるうるしてたんです

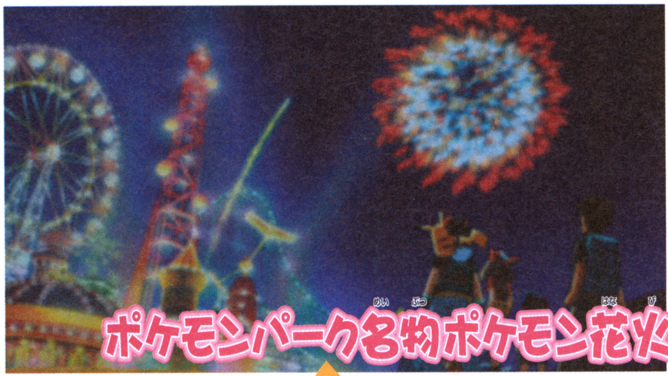
ダイアン役 牧瀬 里穂さん

アフレコでも見入ってしまい、本当にいいお話だと思います。ただ、先月留学先で会った子供達にこの仕事の話をしたら、すごいって驚かれたので、世界中の子供に愛される作品に出るプレッシャーも感じています。

↑「今度はポケモンの役で出たいな」と笑顔で話してくれた牧瀬さん

©Nintendo · Creatures · GAME FREAK · TV Tokyo · ShoPro · JR kikaku ©Pokémon ©2003 ピカチュウプロジェクト

⬇千年に一度の千年彗星のお祭りを盛り上げる、ポケモン花火を見上げるサトシたち一行。遊園地では夜店でボギーが、7つ星を折ると願いが叶うという「ウィッシュメイカー」を売っている

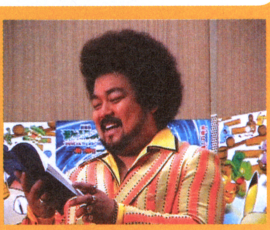


ポケモンパーク名物ポケモン花火!

夢ってなんだろうって改めて考えられる映画だと思います

ボギー役
パパイヤ鈴木さん

夢って言葉を口に出すのも恥ずかしいかもしれないですけど、この映画を通じて「夢ってなんだろう」って考えて、夢を見てがんばっていけたらなって僕は思いましたし、皆さんもそう思えるはずです。



⬆パパイヤ鈴木さんは、短編の方でも踊りのふりつけをしているのだ

前売り券70万枚突破! ジラーチGETはまだ間に合うぞ!

すでに70万枚を突破した前売り券を購入すれば、映画で大活躍のジラーチをゲットできるぞ!! ジラーチの入手方法は、まず7月18日まで発売されている引き換え券付き前売り券を手に入れて、期間内にポケモンセンターなどのお店に行けばゲット可能だ。詳しい情報は、ポケモン映画公式サイトをチェックしよう。

➡ http://www.pokemon2003.jp

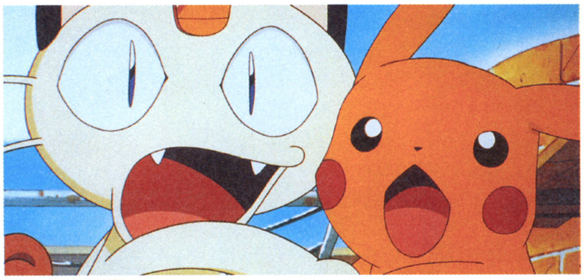
もう手に入れた?

⬅麹町ジムリーダー!? トランセル種市も、前売り券ゲットでこの笑顔。キミはもう手に入れたか?

映画館でジラーチに会おう!

ピカチュウ&ニャースに加えて新ポケモンが続々登場!!

おどるポケモンひみつ基地



⬅国民的アイドルピカチュウと、唯一言葉を話すポケモン!? ニャース。テンポのいい展開と踊りがマッチして、とっても楽しい作品なのだ。それにしてもこの2匹、仲が良いのか悪いのか…?

おなじみのピカチュウとニャースが繰り広げる大爆笑ドタバタコメディー。楽しい仕掛けがたくさんあるロケット団のひみつ基地を舞台に、映画初登場のポケモンたちと大暴れするのだ。

⬆ニャース、ハブネーク、ソーナンスにサボネアと新旧のポケモンが踊りまくるぞ。何種類のポケモンが出るか数えてみてね

どんなポケモンが出るのかな?

⬅新ポケモンも続々登場。なにやら笑ってるこちらはゴニョニョの進化系ドゴーム。ほかにもルンパッパなども出るぞ

すごくいい作品に仕上げました(笑) ぜひ見に来てください

ナレーション
山田 花子さん

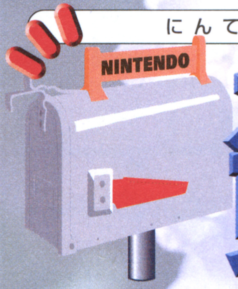
最初、台詞が標準語で書いてあったんですけど、監督が関西弁でもいいと言ってくれたので、やりやすかったです。かわいい声になってるんで、ぜひ見に来てください。

⬅⬆山田花子さんは、前作でもユニット『ポケモン5』の一員として短編の主題歌を歌っていたのだ

7月19日(土)より全国東宝系にてロードショー

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます
任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ 第92回



質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

★★★

E3も無事終了し、お次はNintendoスペースワールドだ！なんて気合いを入れようとしたら、残念なお知らせが…（本文参照）。ま、ここは気を取り直して、夏のソフトラッシュに備えねば！5800円のソフトが発売され、エンジョイプラスパックも登場！任天堂旋風はこれから吹き荒れるのだ！ってことで、今回も、企画部のHさん、しっかり質問に答えてくださいね！

こんごうのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。E3へはGBアドバンスSPと『烈火の剣』とか『もじぴったん』とか、ソフトをいっぱい持っていったんだけど、飛行機のなかではずっと寝てました…。

ハミダシ質問箱

これからも予約特典はつくんですか？（愛知県・赤兎馬さん）

すべてのソフトにつくわけではありません。『どうぶつの森e+』にはいろんなカードがつくことになってますけど、これは予約特典じゃないですしね。（広報）

任天堂キャラクターずかん 43

CHARACTER DATA FILE — No.43

ドンキーコング

英名／DONKEY KONG

マリオとともに、宮本茂さんが生んだキャラクターのなかでは最古参のドンキーコング。デビューしたのは1981年。今回のE3ではキューブの新作が発表されると期待されたが、発表会の映像で一瞬流れたような、流れなかったような…。ドンキーには「まぬけな」という意味があるけれど、CGアニメにもなった人気者。『マリオゴルフ』では、スーパーショットを見せてくれそう。

こんごうのワンショット

E3の任天堂ブースで、バッチおばちゃんを発見！（米国任天堂の社員？）。バーチャルボーイのバッチなんかもあって、企画部にもバッチおねえさんがいるけど、完全に負けてます

Question 1　play it FORWARD

今年のE3の手応えを一言で言うと？

北海道・一輝美香さん

A　**バッチリです（笑）。**

私（企画部・Hさん）はE3へは行けなかったんですけど、会場にいたスタッフから聞いた話だと、毎朝、会場の扉が開くと、人の波が任天堂ブースにどどーっと押し寄せてきたようですね。その後、来場者の方は混んでるせいもあって、他のブースへと分散するんですが、閉館間近になると、また人が押し寄せてくるような。そんな人の流れを見るだけでも、任天堂ブースはとても注目を集めていたんだと思います。それに、実際に遊べる50本を超えるソフトを出展しましたし、その意味でバッチリアピールできたと言えるでしょうね。また、コネクティビティに関しても、2種類の『ゼルダ』や『ステージデビュー』、また、ゲームキャラクターの原点というべき『パックマン』を出展し、『F-ZERO GX』などのタイトルでコラボレーションをアピールするなど、多彩で豊富な任天堂ソフトの魅力を、世界の方々にお伝えすることができたと思っています。（広報）

前号でもお伝えしたとおり、任天堂の発表会のテーマは「play it FORWARD」。この言葉には、「歩みを止めることなく前進しよう」という気持ちがこめられている。で、一方、任天堂ブースでは「GAME PLAY ENHANCED」というキーワードが掲げてあったのだ。こっちは「強化されたゲームプレー」という意味のようだ。

任天堂ブースの4人プレイ用のイスにもキーワードが。GBアドバンスとキューブがつながることで、ゲームプレーを強化しようというわけです

Question 2　6月21、22日は幕張へ行こう！

今度のホビーフェアでは何を出展しますか？

千葉県・キトさん

A　キューブタイトルをメインに出展します。

『カービィのエアライド』や、『F-ZERO GC』、それに『マリオゴルフ ファミリーツアー』の3本を出展することになっています。『マリオゴルフ』は誰にでも操作できるのが魅力なので、そこでホールインワン大会をやろうということで企画しています。会場でホールインワンをした人には、めちゃくちゃ豪華な景品を用意しようと、楽しい企画をいろいろ考えているところなんですね。また、GBアドバンスのソフトに関しては、会場でビデオを流す予定です。任天堂ブースの隣には、(株)ポケモンのブースが置かれることになっていまして、こちらのほうではポケモン関係のソフトを出すことになっています。ホビーフェアは6月21日と22日の2日間、幕張メッセで開催されますので、ぜひ遊びに来てくださいね。(広報)

ホビーフェアもいいけれど、やっぱり気になるのが、任天堂主催の、「Nintendoスペースワールド」に関すること。そのことをHさんに恐る恐る聞いてみると、「いまのところ開催の予定はありません」。ガーン！ 何という、事務的な回答！ 昨年も開かれなかったのに、今年もスペースワールドはないんですかぁ～!?（←声が裏返っている）あーあ、2年連続で任天堂ファンのお祭りが開かれないなんて、本当にガッカリしている読者さんは多いだろうなあ。　でも、その代わりと言っては何だけど、9月14日に『マリオ&ゼルダBIGBAND LIVE』が開かれることが決まったし（毎日新聞参照）、みんなで日本青年館に集まって、ウップンを晴らしましょうや!!

マリオ&ゼルダBIGBAND LIVEには、すごいゲストも来るらしいよ。一生の思い出になること100パーセント保証！

Question 3　エンジョイプラスパック登場！

GCとGBプレーヤーをセット販売する事になったのはなぜ？

愛媛県・エメットさん

A　「エンジョイプラスパック」ですね(笑)。

任天堂がこれから進めていこうとするキューブとGBアドバンスの連動ということを考えても、最初からキューブにGBプレーヤーを同梱して発売するのがいいということになったんです。それに、ゲームキューブの販売をいま以上に押し上げる意味でも、およそ1600種類のソフトが遊べるGBプレーヤーをゲームキューブと一緒に販売することは戦略上、大変有効だと考えています。GBプレーヤーがあれば、ゲームボーイソフトを自宅のテレビで遊べるようになるわけで、そのような画期的な商品をお買い求めやすくするというのは、任天堂にとっても意味のあることですし、お客様にも喜んでいただけるのではないかと思っています。(広報)

ゲームキューブとGBプレーヤーがセットになった「エンジョイプラスパック」は19800円（これまでより5000円お得！）で、6月21日発売。このセットの登場により、パッケージも新しくなり、ゲームキューブが単体で発売されることはなくなるんだそうです。CMも放送されるようだけど、有名タレントなどを使わず、商品をわかりやすく説明する内容のものになるみたい。

エンジョイプラスパックでゲームキューブがドーンと売れるといいなあ。がんばれ、がんばれ！ えんじょい、ぱっく、ぷ・ら・す!!

Question 4　2003年夏はソフトラッシュ！

今年の夏の注目のソフトは何ですか？

東京都・ジョパンニさん

A　いっぱいありますよ～(笑)。

まず、7月11日に『カービィのエアライド』が出ます。E3会場では、これまでにない新しい操作性に、少しとまどった方もいたように聞いていますが、そのようなことは新しいスタンダードが生まれるときの、宿命のようなものだと思います。『カービィのエアライド』というゲームは、一度操作に慣れてしまえば、誰もがその快適なゲーム性の虜になるくらいよくできているんです。それにこのゲームには、3つのモードというか、まったく異なるゲームが3つも入っていて、とても長く遊んでいただけるソフトなんですね。それにレースゲームのようでありながら逆走を続けたりしませんし、しかも4台までのブロードバンドアダプタを使ったLAN対戦も可能なんですよ！ すごいでしょ！（笑）。その意味でも画期的なソフトだと言えるでしょうね。ちなみに、価格は『F-ZERO GX』ともに、5800円に決まりました。ハッキリ言ってお得です！ その他にもこの夏は、『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』が発売されますし、GBアドバンスでも『マリオアドバンス4』や『伝説のスタフィー2』、それに『ポケモンピンボール』などもあって、本当にすごいラインナップです。どれを遊んでも面白いし、みなさん、選ぶのに困っちゃうでしょうね。でも全部遊んでくださいね（笑）。(広報)

E3の展示会の初日、真っ先に任天堂ブースの『カービィのエアライド』のコーナーに行くと、ハル研の桜井政博さんが、アメリカ人のプレイを背後から真剣にチェックしてたのだ。そこですかさず声をかけ、桜井さんのアドバイスを直に聞きながら、『カービィのエアライド』を初プレイ。いやあ、楽しかったなあ（以上、サオヘンの自慢話でした）。でも、いろんなクリエイターと交流できるのもE3のいいところなんですよ。

サオヘンのへたれプレイの後、桜井さんがプレイしたんだけど、さすがに芸術的なコーナリングをしてました。それにサウンドもかなりいいぞ

ハミダシ質問箱

『ファイアーエムブレム』はなぜ海外で発売しないの？（岩手県・M・T・Mさん）

出ますよ～。今回のE3で初めて出展しまして、『烈火の剣』が発売される予定になっています。（広報）

ハミダシ質問箱
なぜ『ギフトピア』のCMにおすぎが？（宮城県・ヂルヂルギーさん）
おすぎじゃないでしょう！（笑）。あの声は坂本ちゃんです。でも、ちょっと似てるかもしれないですけどね（笑）。（広報）

Question 5 『MOTHER1+2』発売日にイベント

『MOTHER1+2』、やったことないけど楽しみ♪

福島県・鰍さん

A 楽しみにしてくださいね♪（笑）

『MOTHER1+2』は、それぞれ1989年と1994年に発売されたものを、ほぼそのままGBアドバンスに移植して発売するわけです。とくに『1』がそうなんですけど、古いゲームなだけに、いまのユーザーさんにはやりごたえがあるというか…。ちょっと突き放してる感じのところもありますので、がんばってプレイしてくださいね。そういえば、『MOTHER1+2』の発売日（6月20日）に渋谷のTUTAYAさん（Qフロント）でイベントを行うことになりました。発売前にカウントダウンをして、『MOTHER』ファンのための催しにしようということなんですね。それになんと！ 糸井重里さんにも来ていただいて、午前中は店長をやっていただくことになっています。詳しいことは糸井さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」でも発表していただくことになると思いますので、そちらのほうもチェックしてくださいね。（広報）

☛ 糸井さん自らが店長をやってくれるなんて、こちらはうれしいニュースです。それに、当日はゲストが来たり、オリジナルのマザーTシャツも販売されるという話なのでとても楽しみ。でも、発売日の6月20日は平日の金曜日。会社勤めの読者さんはいまから有休をとって参加できるかもしれないけど、学校に通ってる人は…。授業をサボって参加したりしちゃあ絶対にダメだよ！（と言いつつ、たくさんの人に集まっていただいて、盛り上がることをめちゃくちゃ期待してるんだけどね）

90号（5月6日発売）の記事で紹介した幻の攻略本「マザー百科」が小学館より復刊されることになったそうだよ。発売日は『MOTHER1+2』と同じ6月20日にでるです。ぽえ〜ん

Question 6 キューブで見られるカタログ

どうして「ソフトeカタログ」をつけることになったの？

北海道・馬小屋耕介さん

A 実際に動くゲームシーンを見てほしいからです。

もちろんCMでも動画シーンを見ていただくことはできますが、やっぱり時間が短いですよね。ゲームの魅力を知るには、実際にプレイしていただくのが一番なんですが、動画を見るだけでも印象が全然違ってくることがあります。そこで、ゲームキューブソフトのなかでも、期待作である『ビューティフル ジョー』や『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』、それに『テイルズ オブ シンフォニア』などの映像を収録して、キューブソフトのおまけとして「ソフトeカタログ」をつけることにしました。そのほかにも、発売中のソフトを含む115本のゲームキューブソフト情報が入ってますし、ぜひみなさんにご覧いただきたいですね。（広報）

☛ 「ソフトeカタログ」がついてくるのは、すでに発売中の『RUNE Ⅱ』『ファミリースタジアム2003』『ポケモンボックス』の3本のソフト。「ソフトeカタログ」は初回出荷分だけにつくそうだから、ほしい人はお店へGO！

「ソフトeカタログ」には「ビューティフル ジョー」の体験版が入ってるのもうれしいのだ

Question 7 80年代のミッキーマウス

なぜ『パックマン』を任天堂が開発することに？

神奈川県・茶器さん

A 宮本が大好きなソフトだから…かな？（笑）。

それで、つい自分でつくってしまったというわけですね（笑）。E3で発表した『パックマン』は、すごく短期間で、しかもとても少ない人数で開発したということで、この重厚長大の時代にはとても考えられないような、ゲームの鑑のようなソフトなんです。ところが「ああ、あの『パックマン』ね」という冷めた感想を持つ人もいたと聞いています。でも、これはすごい可能性を秘めた、画期的なソフトなんです、実は。GBアドバンスの2Dと、ゲームキューブの3Dを連動させた新しいゲームシステムは、いままでのゲームにまったくなかったものですし、今後はこのようなシステムをいかしたゲームが続々と生まれる可能性もあるわけです。見た目はシンプルに見えるかもしれませんが、とても斬新な発想で作られた今回の『パックマン』の登場で、これからのゲームが大きく変わる可能性があると思います。早く遊んでいただきたいですね。（広報）

☛ 『パックマン』（1980年）は、ファミコンが出る前にナムコが発売したアーケードゲーム。アメリカでは「80年代のミッキーマウス」と呼ばれるほど人気を博し、いまでもゲームセンターに行くと遊ぶことができるのだ。『ドンキーコング』が出たのは『パックマン』の翌年のことで、宮本さんはきっと「『パックマン』を越えるものをつくろう」とがんばって、名作『ドンキー』が生まれることになったんでしょうね。

Question 8 ポケモン旋風ふたたび

『ポケモンチャンネル』はどんなゲームですか？

神奈川県・イマクニZさん

A お父さんやお母さんと一緒に遊んでほしいゲームですね。

ゲームのコンセプトは「ピカチュウと一緒にTVを観たり、外にお出かけしたりと、楽しく遊んで仲良くなろう」です。たとえばゲームで遊ぶにはとても小さな、4歳から5歳のお子さんでも、ご両親といっしょに遊ぶことで、すごく楽しんでいただけると思います。だからといって、小さなお子さん向きのソフトかと言うと、そうではありません。『ポケモンチャンネル』は、いろんな遊びができるようになっていて、このゲームのために制作した、ピチュー兄弟が登場するオリジナルアニメが見られるのもウリのひとつになっています。また、クイズやニュース、通販などの番組が様々に用意されていて、色々な遊びが盛りだくさんにつまっている、とってもお得なソフトです！ これが本当の「TVゲーム」！ と言えるでしょう（笑）。（広報）

☛ すでに発売中の『ポケモンボックス』からはじまって、続々とポケモン関連のゲームが登場し、アニメ映画も公開されるなど、この夏はポケモンファンにとってはたまらない季節にな

りそう。で、秋発売予定の『ポケモンコロシアム』のことも気になるんだけど、「まだ公表していないビックリする要素も満載です！」（Hさん）ということなので、期待大ですよ。

E3では『ポケモンチャンネル』は映像のみの出展でした。なので、残念ながらプレイできず（イラストはクイズ番組の司会者？ソーナンス）

Question 9 ライバルが携帯ゲームを発表

ソニーが携帯ゲームを出すそうですが、どう思いますか？

東京都・でんちさん

A 来年の話をすると鬼が笑うって言いますよね(苦笑)。

それに、ソニーさんが携帯ゲーム機に関して、具体的な発表をしたわけではありませんよね。今回のE3では、あくまで仕様の一部が公表されただけで、どんなカタチなのか、価格はいくらなのか、そしてどんなゲームで遊べるのか、わからないことだらけなんです。そのような発表に対して、任天堂がコメントをすることはできないですね。それに他社さんがどう動こうが、いちばん大切なことは任天堂がいかに良質のソフトをつくって、お客さんにお届けするかということなんです。任天堂がファミコンを出して20年の間、同じ考えでずっとやってきましたし、これから先も変わらぬ姿勢でゲームエンターテイメントを追求していきたいと思っています。（広報）

☛ 実はゲームキューブの携帯機が密かに開発されていたりして…。光ディスクは8センチなので、ポータブルにすることは十分可能だし、たぶん試作品くらいはつくられていると思う。でも、それをすぐに発表しないのは、いろんな問題があるからなんでしょう。たとえばモーターを回さなければならないので、カートリッジと比べて電池の消耗が早く、プレイ時間が短くなってしまうし、だからと言って容量の大きなバッテリーを積んじゃうと、今度は重量が増えて操作するのがしんどくなるし…。それに手頃な価格にするのもやっかいな問題なんだろうけど、多少高くても、GBアドバンスSPよりひとまわり大きなサイズで携帯ゲームキューブが出せるのなら、ほしい人、やっぱり多いだろうなあ。

Question 10 いろんなカラーを出してほしい！

GBアドバンスSPの新色を出す予定は？

茨城県・ショコラさん

A 今回のE3では20色を出展しました。

E3では、いろんなカラーバリエーションを参考出展したわけですが、次にどんな新色が出るかということについては、まだ何も決まっていません。お客様のご要望に応じて検討していきます。従来のGBアドバンスでは、『とっとこハム太郎』みたいな、女の子にも楽しめるようなソフトが発売されると、ミルキーピンクが売れる傾向にあったようなんです。GBアドバンスSPのカラーは現在、シルバー、ブラック、ブルーと、どちらかと言えば男性に好まれる色を発売していますので、今後はそういった女性にも好まれる暖色系のカラーも考えていきたいところですね。（広報）

☛ E3会場では、GBアドバンスSPのデザインを担当した杉野憲一さん（技術開発部）にもお会いしました。杉野さんは「塗装するカラーによって、かっこよくなったり、かわいくなったりするのがGBアドバンスSPの魅力」と語っていたぞ。

任天堂ブースのGBアドバンスコーナーに立つ杉野さん。手にしてるのはSPをつくるときにサイズの参考にしたというデジカメ

Question 11 次号でHさんのすべてが明らかに!?

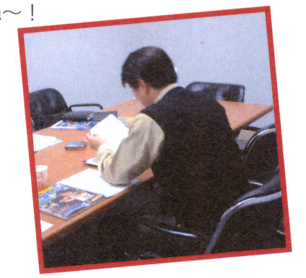
いいかげんにHさんの顔と名前を明らかにして!!

北海道・茅原さん

A お待たせしました!! って違う？(笑)。

実は次号からニンドリ誌上で顔をださせていただくことになりました。ホントはあまり乗り気じゃないんですが…（苦笑）。まあ、自分の顔と名前を出して、いままで以上に発言に責任を持とうと…。あまり期待しないで、楽しみにしてくださいね（笑）。（広報）

☛ というわけで、次号のリニューアル号で、ついにHさんの顔と名前が明らかに！ ニンドリでは、Hさんの勇気(？)をたたえて、特別価格の390円で発売しちゃいます！（ホントはファミコン生誕20周年記念特別価格なんだけどね…）ナイスガイ・Hさんの姿がバッチリ見られる次号のニンドリをお楽しみにね〜！



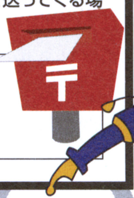
読者さんの質問を読むHさん。♪ふりむいた顔はどんな顔〜？

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➜ 03(3556)3287



任天堂の似顔絵箱

前号に続き「エアライドが楽しみ」な似顔絵です（神奈川県の緋城焔さんの作品）。桜井さん、相変わらずモテモテだなあ

ハミダシ質問箱

『マリオ&ルイージRPG』は『マリオRPG』の続編？（兵庫県・N-FIELDさん）

全くの新作です。開発してるのは『トマトアドベンチャー』のアルファドリームで、もちろん宮本をはじめ、任天堂スタッフが監修しています。（広報）

ホッホーイ! ホッホーイ! ゲームでしか味わえない生活がある!

どうぶつの森+™ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.21

作品募集中!

さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

『森e+』はカードeリーダー+同梱だけど、すでにカードeリーダーを持っている人もご安心を！なんと今なら、あなたのカードeリーダーを1500円でカードeリーダー+に、3500円で『どうぶつの森e+』に交換してくれるキャンペーン中なんです！ キャンペーンの詳細は任天堂ホームページ(www.nintendo.co.jp/)をチェックしてみてね。

『森e+』で広がる村じまん

『森e+』はSD-メモリーカード対応。これを使えば、投稿ももっとラクチンになりそう！

SDメモリーカードとSDアダプタがあれば、パソコンにデータを移動できる。村で撮った写真やおでかけ用の村データを、Eメールで他のお友達に送ることができるのだ。そうなれば、投稿もEメールでできるようになりそう。ビデオに撮るのが大変…というアナタもこれで安心?

村の様子を撮って送れる! カンタンに見せ合いっこ。
今まで苦労してたみんなも再チャレンジ!

↑(栃木県／平山優太さん)カメラで撮るのは難しいけど、そんな心配必要なし！ピンボケ・真っ黒・てかりとはオサラバ

↑(静岡県／さとう広たかさん)写真が見づらいのが残念なマリオパーティな部屋。ぜひまたチャレンジしてほしいです

もちろん今まで通りの応募もオッケー

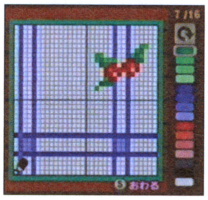
パソコンがないあなたも大丈夫。今まで通り、写真やビデオの投稿ももちろん受け付けています。今までのをさらに極めるもよし、『e+』で新たな部屋作りを目指すもよし。じまんできる森ライフを楽しんでくださいね。

マイデザインギャラリー

さて今回は、これまで載せきれなかったマイデザインをまとめて紹介。服に、壁に、カンバンに…。気に入ったものはためしてみてね。

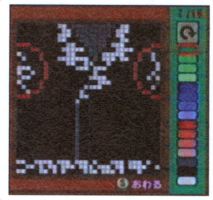
滋賀県／羽緒アルジさん

シンプルなきのみ



←名の通りシンプルだけど、スッキリしてかわいらしいデザイン。白地が活きてます

ロックスターのふく



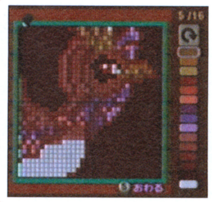
←好きなロックスターが着ていた服を作ってみたのだとか。やっぱ愛だよね

岡山県／魔神たくすけ(元・神威マユ民)さん

LUGIAゲットだぜ

←マジになって作ったというデザイン。やっぱりゲットの喜びが?青と緑がカッコイイ

かがやくホウオウ

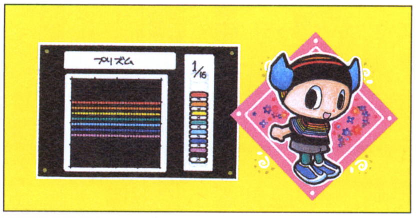


←ルギアだけでなくホウオウも。渋い色づかいが、和風のイメージにもピッタリですね

神奈川県／アズマフースケさん

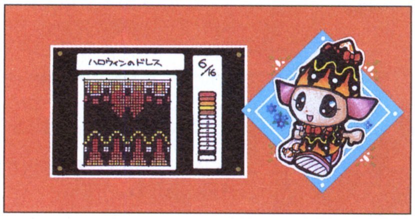
アズマフースケさんは、マス目を描いて丁寧に仕上げてくれました。昨年の暮れから作り始めたそうで…。たくさんのかわいいデザインに、反響もきておりましたです。

プリズム



↑男の子でも着られる服を、とスポーツウェアのイメージで作ったそうです。シンプルだけどいいかんじ

ハロウィンのドレス



←黒を基本に、カボチャのイメージでオレンジを使ってます。まさにハロウィン!

 ©Nintendo 2001

森をつくろう!コンテスト

タカラから発売中の「森をつくろう!」シリーズを使った素敵な作品をお待ちしておりまーす! ジオラマのようなものでも、素敵な飾り方でも、楽しい遊び方でも…。いろいろ工夫をして楽しんでみてくださいね!

05：近藤由紀子さん、恭子さん

お母さんと娘さんかな? きっと仲良く楽しく遊んでるんでしょうね。

⬆「お部屋でのんびり友達とテレビゲーム。おなかすいたらりんごを食べて…理想の生活!」だから家の中に木が?!

⬆「季節はずれのハロウィンです。オレンジ色だ～いすき!」ゲームの中でもハロウィン家具を集めてるのかな?

⬆「娘のお気に入りのキャラクターばかり集めてみました。」…お母さんのお気に入りは?!(笑)

掲載された方にはコレクションポーチをプレゼント!

「森をつくろう!」シリーズのフィギュアが収納できる便利なポーチ!

『森』応援コーナー 『どうぶつの森』サポーターズ!

『森2』は『どうぶつの森e+』だったのかな～? まったく新しい『どうぶつの森』は、もう出ないんでしょうか? 任天堂のHさんによると、「『どうぶつの森』シリーズはいろいろな可能性を秘めたタイトルなので、今後も展開していきたい」とのことでした。つまり、まだまだ作りますよーってことですね。

というわけで、これからも『e+』はもちろん、『どうぶつの森』の世界をどんどん楽しんで応援しましょうっ! 『森』に関するエピソードや開発者の方々へのお便りなど、募集しています!

●うちのクラスでは、結構『どうぶつの森』持ってる人、プレイしたことのある人多いんです。話相手もいるし、楽しいですよねっ、『どうぶつの森』って! 制作チームのみなさん、これからも頑張って～! (大阪府/キャサリンさん)
──友達の村に遊びに行けるのがいいよね。いっぱいおでかけした?

⬅(福島県/ほりいさん)『森』は現実っぽいようでそうでないところが、息抜きできていいんじゃないでしょうか(笑)

➡(大阪府/コルディケプスさん)マイデザインがいろんな風に活用できたら楽しいですね。確かに部屋に飾りたい!

●『どうぶつの森+』はごく最近やり始めたのですが、コレがすごく面白い! ひとりでやってるのでなかなか細かい仕組みに気づかず、なしとか食べられるの知らなかったりしました。続編が楽しみですね! (神奈川県/todさん)
──毎日が発見の連続なんですよね。ぜひ村の様子も教えてください。

海外版の『森+』『Animal Crossing』

海外版の『森』を紹介するコーナーだったのですが、いろいろと紹介してきたものは『e+』で実際に見ることができるでしょう。とりあえず6月6日はカエルの日(…らしい)ということで、カエルさんたちの英語名を紹介しておきましょう。

応募のきまり

作品の返却はできませんのでご注意ください

賞品は「NintendoプリントTシャツ」!

村じまんフェスタ

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ!」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

●毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品は任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ!(www.the-king-of-games.com)絵柄は当選してからのお楽しみ。

森をつくろう!コンテスト

タカラから発売中の「森をつくろう!」シリーズを使った作品を、写真に撮って応募してください。掲載された方にはタカラさん提供の「コレクションポーチ」を差し上げます。

⬅「森をつくろう!」シリーズのフィギュアが収納できる便利なポーチ。ニンドリのロゴ入り!

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

雨だからって、トレーニングは怠るなーっ。テニスだろ、ゴルフだろ、ボクシングだろ…。うーん、ファミコンじゃ筋肉痛にはならねえなー、ダァーッ!

●ポケモンファンのための情報ページ●

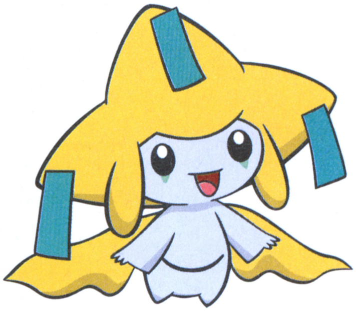
トランセル種市 PRESENTS! ポケモン堂 赤

NO.00020

E3取材も終わり、無事に日本に帰ってきました。ポケモン関係のお土産を買おうと思ったけど、意外に収穫が少なくて残念…。詳しくは「ポケモンUSAエピソード」をチェックだ！

イベント 「ねがいごと短冊」を書いてポケモンセンターに持ってこう！

今年のポケモン映画にも登場するジラーチだが、そのジラーチに願い事をする七夕イベントが、7月1日（火）～7月7日（月）に開催されることが決定した。これはポケモンセンターのレジでもらえる「ねがいごと短冊」に、願い事を書いて持っていくとシールがもらえるというもの。その短冊は期間中店内に飾られるのだ。



ジラーチは「ねがいごとポケモン」

ジラーチは千年に一度目を覚まし、千年彗星が出ている七日間だけ活動できる幻のポケモンなのだ。

◆ジラーチの頭についているのは、どうやら短冊!?

短冊はポケモンセンターのレジでもらえる

「ねがいごと短冊」は現在配布中で、ポケモンセンター各店のレジでもらえる。またこの期間中にポケモンセンターで買い物をするとその場で「スピードくじ」を引くことができ、あたりが出たら記念撮影コーナーで写真を撮って専用台紙に入れてもらえるぞ。

←この短冊に願い事を書くのだ

短冊は店内に！

↑イベント期間中も短冊は配布されるぞ！

グッズ 映画の世界をシールで再現できる「ペタペタシール」発売

ポケモン映画のグッズが早くも登場！ この「パノラマペタペタシール」は長編、短編それぞれの世界観をイメージした背景の台紙の上に、好きなようにシールを貼って遊ぶのだ。シールは何度でもはがして貼れる特製シールだぞ！

詳細

劇場版ポケットモンスターアドバンスジェネレーション パノラマペタペタシール
●おどるポケモンひみつ基地
●七夜の願い星 ジラーチ
発売日：7月4日（金）
※イトーヨーカドーとポケモンセンターのみ、6月21日（土）先行発売
価格：各250円（税別）
構成：背景台紙1枚、シール4シート
発売元：株式会社メディアファクトリー

映画関係のグッズ登場 6月21日（土）よりポケモンセンター各店と、イトーヨーカドーで先行販売される。映画公開前に世界観と堪能することもできるし、映画を見に行った後に思い出しながら作るのもいいかも！

長編シール

↑ジラーチやグラードンはもちろん、登場人物のシールを含む36枚を収録

短編シール

↑登場ポケモンがズラリと揃った48枚を収録。どのポケモンがでるのかが分かる!?

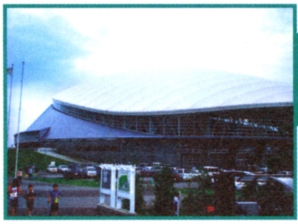
©2001,2002 Pokémon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ©2002 Pokémon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc. Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

イベント ポケモンフェスタ2003 全国9会場で開催

全国の主要都市を回る夏のポケモンの祭典「ポケモンフェスタ」が、今年も全国9会場で開催される。会場ではポケモンカードゲームの公式大会「バトルロードサマー2003」が開かれるほか、事前応募で当選した人は会場でジラーチをもらうことができるぞ（詳細は下記のHPを参照）。最寄の会場に遊びに行こう！

北海道会場	7月19・20日	北海道札幌市「札幌つどーむ」
東北会場	8月16日	宮城県仙台市「シェルコムせんだい」
関東A会場	8月6日	埼玉県さいたま市「さいたまスーパーアリーナ」
関東B会場	8月9・10日	神奈川県横浜市「パシフィコ横浜」
中部会場	7月26・27日	愛知県名古屋市「ポートメッセなごや」
関西会場	8月2・3日	大阪府大阪市「インテックス大阪」
中国会場	8月20日	広島県広島市「広島サンプラザ」
四国会場	8月13日	香川県高松市「サンメッセ香川」
九州会場	8月23・24日	福岡県福岡市「マリンメッセ福岡」

昨年のフェスタの模様



↑➡昨年のフェスタでは「ルビー・サファイア」が初お披露目。私も北海道の「つどーむ」まで強行取材しました。今年は…

ポケットモンスター オフィシャルサイト http://www.pokemon.co.jp

番外編 ポケモンUSAエピソード

自由の国アメリカとはいえ、ウソはついちゃいけないね。E3会場の取材で、「プレスキット」と呼ばれる資料を各メーカーごとに集めていたんだけど、ブースによってはアポイントがないと入れない敷居の高いところもある。

それまで受付を見ていて、アポイントの確認をしてなさそうだったので「16時から御社の日本人スタッフと約束してるんですけど」とありもしない約束を受付に言ってみた。受付の人は「じゃあ、私についてきて」と案内され、あっさりと会場に入れたのだ。「意外とチョロいなぁ～」なんて思っていると、スルスルと会場を通り過ぎ外に連れてかれる私。目の前には2メートルを超える用心棒のような屈強な白人男性。完全にバレていたのである…。もちろんロスの灼熱の太陽の下で、知らない外人からお説教…（しかも英語）。その後この用心棒の計らいで会場には入れた。「俺が入れたことは内緒だぜ」と用心棒ナイスガイ！

おみやげプレゼント！

ポケモンが表紙の雑誌をセットで1名様に、E3会場で配られた「むげんのチケットカードe」を3名様にプレゼント（※日本では使えません）。欲しい人はP162のあて先へ。締切は7月6日必着！

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

女の子小物シリーズ「Lovely Berry」登場

4月に発売になったこのシリーズは、ネイル＆リングやリップなどコスメグッズが中心で、女の子に大人気！　今回おしゃれな小物類がシリーズに追加され、発売されることになったぞ。さまざまな用途に使えそうなかわいいポーチを2種類紹介だ！

バニティポーチ

↑ピンクがまぶしい。価格は1000円

角ポーチ

↑ファスナーも星型。価格は700円

杉森建さん新イラストのカード関連グッズ

ポケモンのアートディレクターである杉森建さんが、新たに書き起こしたイラストがカード関連グッズに。今回はジラーチが月夜を飛ぶ幻想的なイラストなのだ。

コレクションファイル

↑コレクションファイルは価格1450円

コレクター用のグッズも！

カード関連のグッズが多く発売されるが、前回のような限定のコレクタブルアートなども発売される予定だ。貴重な杉森さんのイラストだけに、今回もファンが殺到するのでは？

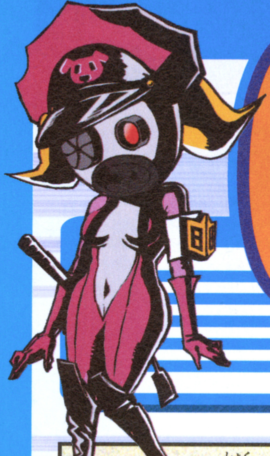
7月のマンスリーピカチュウはズバリ！「夏」

毎月違ったデザインで登場する「マンスリーピカチュウ」だが、今月は麦わら帽子をかぶった夏らしいピカチュウが登場だ。麦わら帽子は実際に編みこんだ感じになっていて結構リアル!?　梅雨を通り越し早くも夏のピカチュウだ！

ピカチュウが夏を先取りする！

➡毎月このシリーズを楽しみにしてる人も多いかも。価格は1200円

©Nintendo･Creatures･GAME FREAK･TV Tokyo･ShoPro･JR Kikaku©Pokémon©2002 ピカチュウプロジェクト



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.20 ニンドリ流カプコン応援ページ

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

カプコンクリエーター応援コーナー

職人の工房

キューブの新作を続々と開発中のカプコン。現場クリエーターの素顔に迫る突撃コーナー!!

『Viewtiful Joe』の開発スタッフ、全員直撃インタビュー!（最終回SP）

編集部でも大注目している、期待のゲーム『Viewfitul Joe』（以下「VJ」）の開発現場にお邪魔してきました! ディレクターの神谷さんをはじめ、11人のスタッフ全員のインタビューを紹介しています。

たった2週間だけだけど、延期になってしまったのはちょっと残念。とはいえ、開発スタッフが血のにじむような苦労の上に作り上げた『VJ』にますます期待が高まってしまうのだ! インタビューを読んでさらにヒートUP!

プロデューサーからのコメント

『Viewtiful Joe』プロデューサー
稲葉 敦志さん

大変残念なお知らせがあります。「ビューティフルジョー」発売をご期待して頂いていた皆様には大変申し訳ないのですが、商品発売を延期させて頂きます。

現在、チーム一同がギリギリまで努力をし、完成へ向けて制作作業を行っています。しかし、どうしても商品として納得いかない部分が残っており、このまま発売するわけにはいかないという判断をいたしました。

発売日を6月12日から6月26日へと変更させて頂きます。2週間だけ、時間を下さい。どうかよろしくお願い致します。

インタビュー for TEAM 美優亭風流（チームビューティフル）

プログラム
敵・システムまわり担当
千星 修一郎さん

── 苦労している点、気を付けている点を教えてください。

千星 人数が少ないんで、個々の仕事量が多いのがいちばん大変ですね。気を付けている所は、こまめにみんなに見てもらって作ってるんですけれど、自分だけでなく、他の人に評価してもらってどうか、というのを大事にしています。身近な人たちの意見を聞いて、よりよくしていくことを重点的に考えて作ってます。全部のことを（ディレクターの）神谷がやっているワケではないんで、キャラクターの動きだったり、背景だったり、いろんな人が集まって、ひとつのゲームができていくという。やっぱりひとりではできないんで。

神谷 （横で聞き耳を立てながら大きくうなずいて）イグザクトリー!

── 千星さんから見て神谷さんはどんな人ですか?

千星 最近やっとレベル上がったなぁと（笑）。昔一緒のチームだったことがあるんですけど、そのころに比べると、自分のやりたいことを明確に伝えてくれるように、やっとなったかなぁと（笑）。チームも小さいので、指示もしやすくなってるというのもあるとは思うんですけどね。そのあたりで、ヤツもレベルがあがったなぁと（笑）。

── 神谷さんとは一緒に仕事をされて長いんですか?

千星 そうですね、神谷が新人で入ってきたときに、ボクは普通に仕事してました。ずっと一緒だったわけではないんですけど、7～8年は一緒にいるっていう形ですね。

── 『VJ』のアピールを!

千星 カプコンのゲームは、リアル系が多いんですけど、リアルじゃなくてアニメーションぽい絵のゲームです。初めはちょっととまどうかもしれないですけど、やってみると凄く面白いゲームなんで、みなさんもぜひやてください。僕らもそれに応えられるようにがんばって作りました。

背景担当
中台 優子さん

── どんなところに気をつけて開発しましたか?

中台 テクスチャーというか絵が手描きなんで、手描きで描いたものを、ゲーム上でキレイに見えるように気をつけてます。最初はアメコミ調の絵柄だけで…とかいってたんですけど、徐々にリアルタッチが出て来ちゃったりもして、そのへんのマッチが難しかったと思います。実写を取り込んで加工、みたいなことはほとんどしてなくて、手で描いた絵を、そのままスキャンしてテクスチャーにするという。それをステージにモデリングして作ってます。

── チーム内の雰囲気はどうですか?

中台 いままでいろんなチームにいましたけど、かなりいいですね。少人数というのもあるんですけど、あまりギスギスした感じもなくて。

── 神谷さんはどんな人ですか?

中台 神谷さんはちょっと…（ネットの）オークションを控えた方がいいかなと（笑）。お金使いすぎかなと（笑）。毎日毎日違うモノが送られてくるんですよ。もう毎日!

── 『VJ』のアピールを。

中台 一見、横スクロールのアクションゲームで、懐かしいというか、「今時!?」っていう感じがするかもしれないですけど、斬新なところもありますし、割とプレイしやすくて爽快感もあるゲームだと思います。懐かしいけど新しいみたいなところが、いいんじゃないかなと思います。

←中台さんと後藤さんが手がける背景にも注目だ!

プレゼント応募方法 イラスト、カプコンへの質問など、おハガキを募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼント番号（例：プレゼントNo.2など）を書いてハガキでお送りください。プレゼントの〆切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

効果とID（画面表示）担当 田崎一執さん

—— 具体的な仕事内容を教えてください。

田崎 パンチとかキックしたときにでるフラッシングの効果を作ったりとか、ライフゲージみたいなコックピット（画面表示など）まわりを、企画のイメージ通りに描いて作っていくという仕事ですね。

—— 苦労した点とか、気を付けて開発したところは？

田崎 アニメタッチ、アメコミタッチのゲームに合わせて作っていくというところですかね。ゲームの企画が何回か変わってるんで、そのたびに何度も作り直してるんで。それぞれの企画に合わせて、そのたびに作り直して大変だったかなと言う感じです。

—— チーム全体の雰囲気は？

田崎 明るい感じで、楽しい雰囲気だと思いますよ。小さいチームなんで、大きいところだと薄れちがちな、仲間っぽい感じがより強いですね。

—— 田崎さんから見て、神谷さんってどんな人ですか？

田崎 飽くなき欲望を持った人っていう感じですかね。いい意味でも悪い意味でも。

神谷 （遠くから目を光らせつつ）な・ん・で・す・か？

田崎 （笑）。その欲望みたいなんが、いいゲームを作るところに活きてきたりするんですね。欲望の強い信念が、良い方向に働いてると。普通の人だったら「このぐらいでいいか」って言うような、止まってしまう部分がないんですよ。もうこうやって（両手でかき集める仕草をしながら）、「くわぁっ！」とかき集めるぐらい欲望があるんですね。「こうしたい！」っていうイメージを強く持ってる人です。ゲームの中でもそういう「らしさ」がよく働いてるかなってと思います。

—— それでは『VJ』のアピールを。

田崎 「VFXパワー」を出したときの見た目の効果であったり、ゲーム性に謎解きみたいなんもあったりするんですけど、それぞれの部分が一体となったビューティフルなアクションを見てもらいたいですね。

サウンド担当 和田由彦さん

—— サウンドを作る上で、どんなところに苦労しましたか？

和田 すごく特殊なゲームで、「スロー」とかがあるんですよね。普通だったらパンチやキックならひとつの音でいいんですけど、スローの世界に入ったときに音をがらっと変えなければいけないという。そのシステム作りに苦労しましたね。スローになったときにどんな音にすればいいのかということも考えなければいけないので、仕事量的にも苦労しました。普通の3倍4倍の量なんですよね。ボクは格闘ゲームやアクションゲームの音作りをやってきたんですけど、その要素プラス映画の世界の音ですよね。そういった音作りを総動員しないと作れないような音ばかりなので、かなり苦労しましたよ。

—— 量的にもすごく多いんですね。

和田 多いですね。でまた、ディレクターの神谷がいろんな種類の音を要求してくるんですよ。サービス精神が旺盛なんで（笑）。同じセリフでも、例えば「変身！」っていうセリフなんかでも何種類か持たせて、あきさせないようにしようとか。音の数はホント多いですよ。把握できてませんね（笑）。

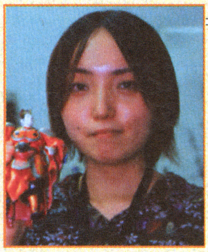
↑和田さんの仕事場、サウンドルーム。開発チームとは別の、専用の部屋で仕事をしている

—— 和田さんにとって、神谷さんはどんな人ですか？

和田 油断ならない…（笑）というか、いい意味でスキがないというか。こっちがちょっと油断したりすると、すぐにピピッとアンテナを立ててね、「ここはどうなってんの？」みたいに言ってくるんです。こっちも完璧に仕上げよう、という気になってくるんですね。だいたいゲームのディレクターって、サウンドに関してはある程度音屋まかせなところがあるんですけど、彼の場合は、音に対してのこだわりもすごくあるんですよね。しかもいろんなことを知ってますし。例えば、「この映画のこの音がいい」みたいに、ピンポイントで指定してきたりするんですよ。ま、そのまんまは使えませんけどね（笑）。こっちもその音を研究して作らなければならないんで、常に勉強してないといけないんです。

—— それでは『VJ』のアピールをお願いします。

和田 これまでのゲームにはないサウンドのアプローチをしています。普通の世界とスローの世界における音の違いをぜひ聞いてください。



背景担当 後藤順子さん

—— 開発していて特に苦労したところはありますか？

後藤 苦労するのは…神谷さん（笑）。注文はちゃんとしてくれるし、なんでもいいよっていった後で違うって言われるよりはいいんですけど、いつもスケジュールと制作期間を口を酸っぱくして言っても、すべてを忘れて気が付いたら山のように仕事をふられてしまって（笑）。苦労しているところは全て（と言って笑いながら神谷さんを指さす）。描いてて大変っていうのはあんまりないですね、好きなようにやってます。

—— 神谷さんの印象は？

後藤 子供。子供な感じ（笑）。

—— そう指摘する方が多いんですけど（笑）、具体的にどんなところが？

後藤 ずっとおもちゃの話をしていたり、オークションで毎日おもちゃが会社に届けられたり、仮面ライダーのベルトをつけて遊んだり（笑）。テレビの仮面ライダーの俳優さんと飲みに行ったらしいんですけど、大はしゃぎしてそそうをしちゃったらしいとか（笑）。

—— 最後に『VJ』のアピールを。

後藤 頭の悪いノリがポイントかな。そこがオススメです。

ギャラリー of TEAM 美優亭風流（チームビューティフル）

↑ディレクターの神谷さん。机の上には様々なおもちゃであふれかえっているのだ。さすがオークションマニア!

↑PCエンジンなんて全然普通！ 見よ、伝説のプラモ「モビルフォース ガンガル」を！「ザイック」や「ジドム」、「ズク」まで…

↑『VJ』のモトとなった「ポーズマン」の企画書。神谷さんが入社した当時に考えた企画がついに形になったのだ！

CAP NEW カプコンなんでもニュース かぷにゅう

『ストリートファイター15周年記念』大々的にイベントなどを開催!!

盛りだくさんな『SF』15周年!

1988年に初代となる『ストリートファイター』が家庭用ゲーム機に登場してから今年で15年。世界中でシリーズソフト・関連ソフトでトータル2700万本以上を売り上げ、今なお人気の高いタイトルだ。15年の節目となる今年は、様々な15周年記念のイベントや商品が展開されていくぞ。今回は、6月13日（金）～15日（日）まで、秋葉原アソビットシティで行われるイベント「ストリートファイター15周年記念原画展」の紹介をしよう。このイベントは、秋葉原を皮切りに、名古屋・大阪など、全国主要都市を巡回予定（ただし今回の秋葉原以外は原画展示&版画販売のみ）だ。詳しい情報は、下の「SF 15周年記念WEBサイト」をチェックしてね。

ストリートファイター15周年記念イベント 「Fighting!～闘士達の肖像」展

開催概要

期間：6月13日（金）～15日（日）
時間：10：00～20：00
開場：秋葉原アソビットシティ8番街
（8階イベントスペース）
入場料：500円
お問い合わせ先：カプコン ユーザーサポートセンター
TEL／06-6946-3099
9：00～12：00／13：00～17：30（土日祝日休み）

開催内容

展示に向けて描き起こされた作品を中心に、ゲームのパッケージやポスター、各種キャラクターの原画に焦点を当て、15年間でで蓄積されてきた各種原画を展示。さらに当時の開発スタッフやデザイナーによるトークイベントや、コスプレコンテスト、なつかしのゲーム映像やキャラクターグッズの展示など、みどころ満載のイベントなのだ！

●『カプコンデザインルーム』
原画の展示および版画の販売。これまでに蓄積されたイラストを鉛筆のラフスケッチから、最新のデジタル画まで一挙公開！

●開発陣が語る苦労話『ストリートファイターの夜明け』
14日（土）／13：00～予定。（抽選で200名様限り。整理券の配布は14日9：30から。その中からさらに、抽選で100名様にサイン会もあり）

●『スタンド飲茶 SHOP "昇龍軒" 緊急開店！』
コスプレ春麗がウェイトレスをつとめる飲茶ショップ「昇龍軒」が開店！ 特製肉まんを販売するぞ。

●『コスチャレ！』
株式会社コスパの協力のもと、「コスチュームチャレンジコーナー」が出現。ストリートファイターのキャラに大変身だ!!（撮影の無料サービスもあるよ。）

●懐かしのゲーム映像・新作キャラクター商品の展示
15周年を記念して作られる様々なグッズを公開！

●『コスプレイヤーコンテスト』開催
ストリートファイターコスプレーヤーコンテストを開催！（ここでのイベントは東京一次予選です。）

SF15周年ホームページ www.capcom.co.jp/sf15th/

↑より詳しい情報が欲しい人は、この「SF15周年記」のスペシャルサイトにアクセスしよう

『ストリートファイター』概略年表

1987年8月	アーケード用「ストリートファイター」登場
1988年12月	家庭用として初登場（PCエンジン版）
1992年6月	『ストリートファイターII』（SFC版）
1995年12月	『ストリートファイターZERO』（PS版）
2000年3月	『STREET FIGHTER EX3』（PS2版）
2002年9月	『ストリートファイターZERO3↑』（GBA版）
1994年8月	劇場版アニメ「ストリートファイターII」公開
1994年12月	ハリウッド映画「ストリートファイター」北米で公開
1995年5月	テレビアニメ『ストリートファイターII V』放映
2000年8月	OVA『ストリートファイターZERO The Animation』発売
2004年発売予定	OVA『ストリートファイターZERO The Animation 2(仮)』

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

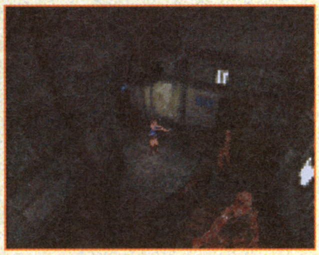
ケータイ マニアックス

着メロ&待ち受け画面からオリジナルゲームまで

J-フォン J-SH53専用アプリゲーム『BIOHAZARD(仮)』

ついに携帯電話のゲームもポリゴンの時代へ突入！ 新機種の登場でパワーアップした3Dポリゴンエンジンを使用し、あの『バイオ』シリーズが、この夏J-フォンに登場！主人公はジル・バレンタイン、舞台はラクーンシティ…。

↑主人公はシリーズおなじみのジル。写真はラクーン市警のようだが…



配信開始日：2003 SUMMER
料金：月額300円予定（現在5Xシリーズ専用を含む24のゲームを配信中）

アクセス方法

メインメニュー⇨JAVA[TM]アプリ⇨ゲーム⇨ゲームパック⇨カプセル@カプコン

i-mode 505i シリーズにも続々対応！

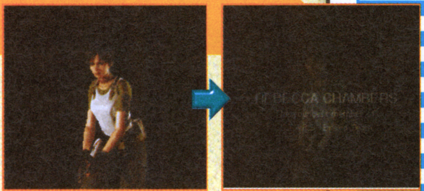
ゲームが遊べる「カプコンパーティ」505i 専用アプリ『DINO CRISIS（仮）』

ド迫力の3D！ リアルな恐竜！ ポリゴンで表現された立体的な恐竜が迫る!! あの『DINO CRISIS（仮）』が最新機種の505i専用アプリとして登場だ。3Dのマップを探索しながら、恐竜と戦うガンシューティングゲームだぞ。

配信開始日：2003 SUMMER
料金：月額300円予定（現在504シリーズ対応を含む34のゲームを配信中）

待受け充実「カプコン着音画報」505i 専用に「待受けFlash」登場

アニメーションのような表現ができる「Flash」機能を利用した「待受けFlash」が登場。右の『biohazard 0』レベッカの待受けFlashを好評配信中です。



アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム1⇨ミニゲーム⇨カプコンパーティ
●i Menu⇨メニューリスト⇨着信メロディ／カラオケ⇨ゲーム⇨カプコン着音画報

カプコン公式通販サイト最新情報

e-CAPCOM お問い合わせダイアル 03-3340-0725（商品の注文もOK!）

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]

ナビゲーター｜e-カプコン 浦沢賀奈さん

今月のe-CAPCOMは見所満載！ 携帯ショップのオープンでしょ？ e-CAPCOM限定商品の予約開始でしょ？ そうそう、浦沢は6/14（土）のストリートファイター15周年イベントに参加もするよ！ ぜひ遊びに来てね。詳しくはHPをチェック！

カナのオススメ！ e-CAPCOM の携帯ショップ！

e-CAPCOM 携帯ショップアドレス
http://www.capcomshop.jp/mobile/

ついにe-CAPCOMが携帯デビューしました！ なんと皆さんの携帯電話からe-CAPCOMのグッズが買えちゃいます！携帯のみの限定商品も今後は販売する予定です。ぜひ遊びに来てね！

ロックマンDASH　オリジナル・サウンドトラック

■価格：2000円（税別）

人気のあったCDを再入荷しました！ 中でもオススメなのはこの1枚。TVCMのテーマソングも入っています。他にも様々なCDが入荷。お気に入りの1枚が見つかるかな？

スーパーエクセレントドール キャミィ（限定黒ver.）

■価格：6,800円（税別）
■全高：28cm

「東京ゲームショウ2002」で限定発売をした「黒バージョン」が「ストリートファイター15周年」を記念してe-CAPCOMで登場です！

カプイラマニア

⬅『逆転裁判』でおなじみの千尋さん。彼女が登場すると法廷がピリッとするよね
和歌山県／真咲ねむさん

➡期待の『VJ』。ビューティフルなプレイができるまであと少し！ ワクワク待とうぜ
愛知県／SHINSEIさん

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（たま）

シャイニング・ソウルを4人で遊ぼう！②

声の届くネットワークRPG『シャイニング・ソウルII』のマルチプレイをたっぷり堪能!!　今回その模様をレポートするよ。

GBアドバンス	
発売日	7月24日発売予定
価格	5980円
ジャンル	コミュニケーションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

戦士と魔法使いで初めての冒険へ！　2人マルチプレイ

まずは前作経験者のトランセル種市と、今回初体験のカズヤが、2人で最初のダンジョンに挑戦してみたぞ。

➡ポケモン攻略本でコンビを組んだ2人だけに、チームワークはバッチリ!!　のはずだけど…？

戦士が接近戦を行い、魔法使いが後方から支援するという、2人の攻撃型パーティ。2人とも最初はHPが少ないので、薬草を大量に持ち歩く必要がある。

パーティ編成

戦士 byトランセル種市　　魔法使い byカズヤ

➡攻守のバランスに優れ初心者にもオススメ

⬅おもに後方から攻撃魔法で支援して戦う

●最初のダンジョン、ゴブリン砦に挑戦。敵におかまいなく、せっせとお宝をあさる魔法使い／カズヤ。お金をためて魔法を買うつもりなのか。

●袋叩きにあっている戦士／種市を遠巻きから助けようとする魔法使い。死ぬとお金が半分になるので、あんまり危険なことはしたくないらしい。

●なんとかボスのもとまでたどりついた2人。攻め立てるボスにしぶしぶ魔法で対抗するものの、このあとやむなく昇天。戦士が必死の応戦!!

⬆パーティとしてはバランスの取れた2人だがレベルが低いうちは苦戦

●間一髪でボスを倒し、お宝を独り占めする戦士。ボス戦では自力で復活することができないので、死んでしまったらお宝は残った者の手に…！

SPECIAL THANKS

SEGA®

セガ新ハードを発見!?　これが米マクドナルドのハッピー・ミールのオマケ

前号のソニックチーム中裕司さんのインタビューで語られていた、米マクドナルドのキャンペーン用携帯ゲームをE3で入手。ハンバーガーとジュースにこれが付いて2ドル(約240円)とは、信じられない豪華さだよね。

ソニックのレースゲーム

敵車を避けながらレースを続けるアクションゲーム。このほかテイルス、ナックルズ、エミー、シャドウのバージョンがある

アイアイのアクションゲーム

振ってくるバナナをキャッチするアクションゲーム。バナナ型でアイアイたちが型取られたボディもスゴイ！

キャラの成長はプレイヤー次第

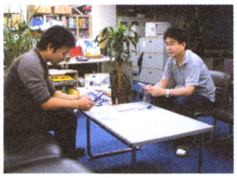
能力が違う8タイプから選ぶプレイヤーキャラ。レベルアップ時には自分で上げたい能力を選んでカスタマイズしていく。

⬅自分だけのキャラを思い通りに作ることができる。ちなみに同キャラでも色を変えられる

 ©SEGA CORPORATION.2003

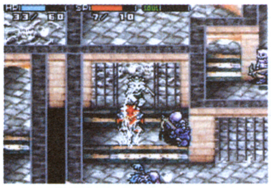
攻撃的な2人でお宝探しのはずが… 2人マルチプレイ

次はアクションが苦手な高島と、前作をクリアした本ちゃんのデコボコペアが、2つ目のダンジョン、ジャイアントの墓に挑戦。序盤だがいやらしい攻撃をしてくる敵の多いダンジョンだ。


➡本ちゃんは前作クリア経験アリ（ただしマルチはじつは初めて！）

➡すばやさに優れ攻撃力も高いが防御面が弱い
⬅攻撃力No.1だが動きが遅くスキが多い

接近戦は最強の攻撃力を持つ2人。でも遠距離攻撃がなく苦戦を強いられる場面も多そうなペア。


●序盤は力押しでガンガン気持ちよく進む。狭い通路でも、2人で攻撃の壁を作ることによって、逆に有利に戦っていく。

●広場で弓を使う敵に大苦戦。接近戦に持ち込もうと近づく間に攻撃を食らってしまう。タメ攻撃で懐に飛びこんで対抗。

⬅墓から蘇った巨人が2人を襲う!! これじゃお宝を探すどころじゃない

なんとか最後のボスまでたどりついたものの、圧倒的なパワーの前に2人まとめて昇天…。

上級者の案内で4人パーティで挑戦 4人マルチプレイ

最後はセガ本社にて『シャイニング・ソウルII』のプロデューサー高橋淳一郎さん、おなじみの広報清野朝実さんと4人のマルチプレイ。この顔ぶれだと、リーダーはやっぱり高橋さん。4人パーティのわりに回復系キャラがいないのが気になるけれど、小手調べに「ゴブリン砦」へチャレンジしたのだ。

こういう場合、上級者の忍者／セガ高橋さんがナビ役となって進むところだけれど、後先考えずに敵に突っ込む戦士／高島と、方向音痴なのに隠し通路ばかり入り込んでしまうアーチャー／セガ清野さんが好き勝手し放題。結果、忍者はそれぞれの回復係に終始するという変則的なスタイルで、強引にボスを撃破してしまった（ちなみにダークウィザード／種市は魔法が使えず、ずっと後方でウロウロ…）。

➡すばやい動きでトリッキーな戦術が得意
⬅遠距離攻撃に加え動物の力を操る特殊能力
➡攻守のバランスに優れ初心者にもオススメ
⬅モンスターへの変身や毒など闇魔法が得意

⬅ゴブリン砦クリア後、ゲーム後半の海賊船に挑戦。さすがにそれぞれ役割を果たせるように

シングルプレイも奥深くよりドラマチックに

『II』では1人プレイでもじっくり楽しめるように、ストーリー性を強化。よりドラマチックなものになっているようだ。また、前作にくらべイベントやクエストも大幅に増えている。ダンジョン途中での中断セーブができるのも嬉しい変更点だ。

⬆ゲームの要所でこんなイベントシーンが展開される

プレイしてわかった マルチプレイのポイント

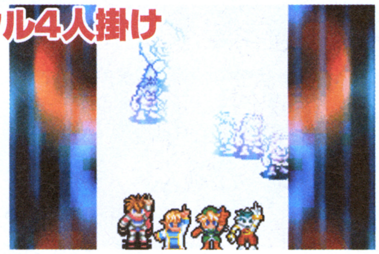
①大技はみんなで息を合わせて

とにかく、声を掛け合ってプレイすることが大事。とくに、シャイン・フォースやソウルの4人掛けなど全員のタイミングを合わせる場面もよくある。

シャイン・フォース

⬅シャイン・フォースはボタン同時押しで発生。誘導するときも慎重に…

ソウル4人掛け

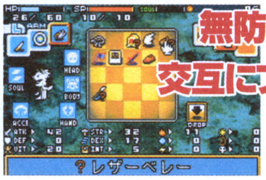

➡タイミングがシビア（失敗すると一人で暴発…）。掛け声で合わせるのがベストだ

②見張りあってステータス・アイテム確認

ステータス画面を見ているときでも、敵キャラは動いている。このときキャラが無防備になってしまうので、仲間のキャラに見張ってもらおう。

⬅ステータス画面確認中のキャラはフキダシが出るのでわかる。この間は敵が近づかないように援護

無防備な時間を交互にフォローする


⬅体制を整えたいときなどは、同時にならないよう注意が必要だ

③「アイテム投げ」を活用する

『II』から、仲間にアイテムを投げつけると直接その効果が相手に表れるようになっている。HPの少ない仲間を寸前で助けることもできるのだ。

⬅「アイテム投げ」は便利だけど、くれぐれも間違ってバクダンを投げないようにね

たずね物

現在せがたまではお祭りの縁日などで販売されているソニックのお面や綿アメの目撃情報を募集中です。実物の写真とコメントを送ってくれた方から抽選で1名に、左ページの携帯ゲーム機をセットでプレゼント。

FROM SOFTWARE　Nintendo DREAM　合同企画

RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～ イラストコンテスト 結果発表

本誌89、90号で募集した「RUNE IIイラストコンテスト」に、たくさんの応募ありがとう！　心のこもった作品の数々を、4Pにわたって一挙掲載!!

応募総数251枚　思い入れたっぷりの応募作品に大感激!!

大賞　埼玉県／悠南海乙さん

ウチのチームにスカウトしたい(笑)

●色使いとタッチ、そして自分なりのアレンジを加えて書いてくれた悠南海乙さん。単純に感心させられました。ウチのチームにスカウトしたい位です（笑）【フロム／谷口】
●印刷ではわかりにくいのですが、彩色が絶妙です【編集部】

コンテストに寄せられた作品総数はなんと251枚。予想を大きく上回る反響に、編集部もびっくり。じつは任天堂以外のゲームで、1つの作品でこれほどの反響があったのは初めてのことなのだ。賞の選考作業では、フロム・ソフトウェアのスタッフのみなさんと一緒に、感激の連続。どの作品も愛情たっぷりで、選考はかなり難航し、急きょニンドリ賞の入賞枠を10名増やしての発表となりました!!

➡『RUNE II』プロデューサーの谷口篤士さん（右）と、広報の来栖功子さん（左）から選考のコメントを頂きました

谷口プロデューサー賞　兵庫県／三村家さん

⬅愛のカタチ部門からの入賞作。全長は15センチほどとのことで、かなり精密。これには選考スタッフみんなで感心しきり

➡後ろもこの通り完璧な造型。カギはクリスタル（？）のような物で表現してくれているのだ

エンジェル・リズのトルソー

●イラストではないのですが、かなり目を引いたのが、トルソー（手足の無い彫刻）を作ってくれた三村家さん。一週間で作りあげたらしいですが、私が普通に欲しいです（笑）【フロム／谷口】

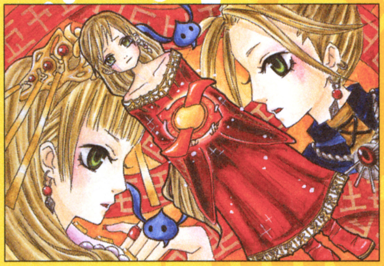
ニンドリ賞入選作品は60作に!!

当初50名の予定を60名に増やしました。掲載者全員にニンドリ特製表紙テレカをプレゼント。

北海道／中村真一さん

←キャンバス地に油彩で、締め切り直前に一晩中ドライヤーをあてて乾かしたとのこと。ごくろうさまです

愛知県／秋里ひいろさん



↑幼少時代のリズと、体験版と本編2つの顔を持つリズ。いろんなイメージが浮かんできます

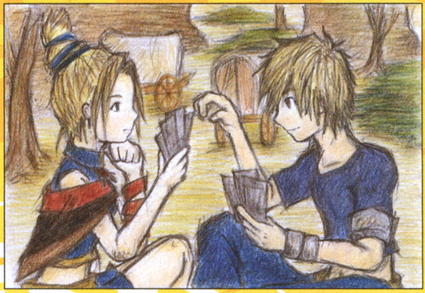
大阪府／安田直子さん

埼玉県／美沙さん

東京都／まーぴんさん

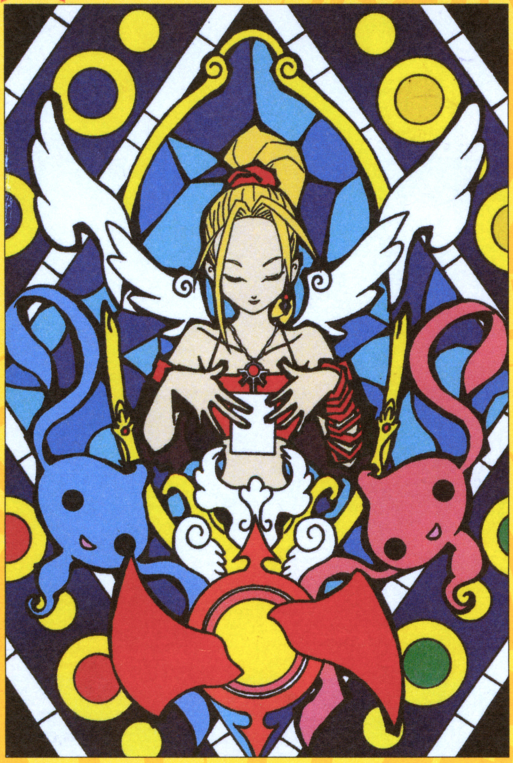
東京都／雨宮美さん

東京都／ディルさん



↑ポーカーフェイスのリズならババ抜きも強そう!?

フロム・ソフトウェア賞 岡山県／鯨さん



切り絵風のタッチが印象的

●RUNEは初代からプレイされているという鯨さん。Ⅱは既に購入して頂けました？（笑）切り絵調なイラストにパステルカラーが上品に使われていて綺麗ですね【フロム／谷口】

栃木県／緑川なつめさん

千葉県／柚子さん

神奈川県／さやかさん

神奈川県／浅川日渉さん

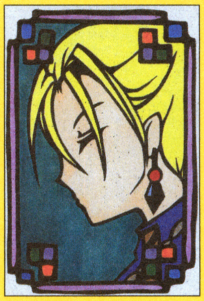
広島県／ラグさん

新潟県／NaO.さん

青森県／ラルドさん

↑兄弟3人の合作だそうです。なんか怖い顔の妖精も…？

静岡県／よしのさん



↑切り絵で作られたリズ。独特の味わいがありますよね

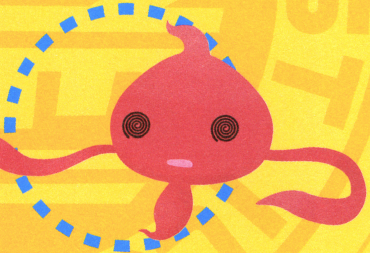
神奈川県／しゃぼてんさん

次のページにもまだまだ続くよー！

和歌山県／真咲ねむさん
←愛ゆえに書き込んでしまったとのこと。リムとリーもバツグンに可愛いですね。どことなくウーパールーパーを思い出します（笑）

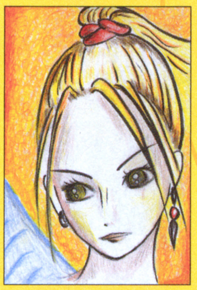
千葉県／えのさん
←なんと結核で入院中の病室のベッドでニンドリを見ながら描いてくれた作品だそうです。これを見て早く元気になってね！

北海道／テッカさん
←戦闘開始時、殺気を解放する瞬間のリズだそうです。召喚しているクリーチャーはコカトリス。総毛立つような迫力!!



東京都／ホワイトさん
←妖精がお化粧しているんですね。ぱっと見気づかなくて、ただただかわいいなーと思っていたのですが。脱力感とひねり具合にイチコロでした【フロム／来栖】

千葉県／ガッキさん
←今回の投稿で最年長46歳のお母さん。ありがとうございます！



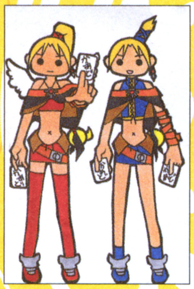
福岡県／怪人akkiさん
←おヘソのセクシーさが目立つ一枚。リズのしなやかさが伝わってきます

静岡県／アルテミスさん
←主人公ではなく、クリーチャーに惹かれてしまいました。とのこと。分かります！特にエルフは人間に近いので親しみを覚えますよね。この他にも、お気に入りになるクリーチャーはいっぱいいると思いますよ！【フロム／来栖】

宮城県／鑄羅瓏さん

和歌山県／清谷かえでさん

岡山県／鳥越有紀子さん



埼玉県／ぷくゆきさん

山梨県／ちょみ尾さん

大阪府／大城ヨシキさん

U-11（11歳以下）のみなさん

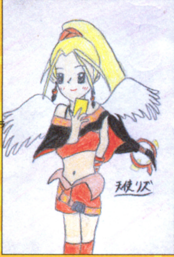
意外に多かった11歳以下のみなさんからのイラスト。がんばって描いてくれたのがわかります！

長野県／浜舞由末さんとナミさん（7）
←親子で一緒に投稿してくれました。お母さんは前作を完全クリアしたそう。すごい！

山梨県／コロンコさん（11）

石川県／小原まゆさん（8）

滋賀県／森の精霊さん（11）



岐阜県／山口奨真さん（7）

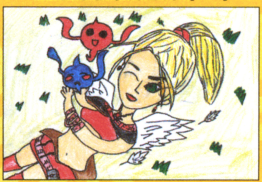
宮城県／ガノンボトフさん（11）

愛知県／サダラコさん（11）

神奈川県／岩井真之介さん（10）

埼玉県／セナさん（11）

徳島県／ひなちゃんさん（10）



RUNEⅡ イラストコンテスト 結果発表

にっこりリズさん大集合!!

ゲームでは笑わないリズだけど、笑顔のリズも見てみたい！ そんな願いをかなえるイラストを集めてみました。

岡山県／あさひさん

➡なごみ系のクリーチャー、カーバンクルとたわむれてみたいとのこと。無表情なリズもたまにはこんな夢を見てるんでしょうか？

京都府／ミッチェルさん

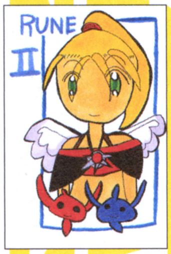
⬆にこ〜っとした表情が個性的。全体的な色合いも温かみを感じ個人的にとても気になりました【フロム／来栖】

北海道／池田真由美さん

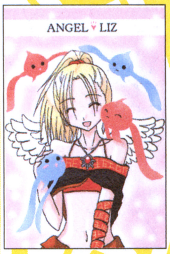
⬇リズが歯を出して笑ったらこんな感じ？ カードに「祝Ⅱ発売」の文字が刻まれています

奈良県／わたこさん

千葉県／ビタミンさん



宮城県／氷魚さん



千葉県／路さん

静岡県／ゼフィルスさん

埼玉県／カイさん

高知県／十野矢倉さん

大阪府／神堂雅さん

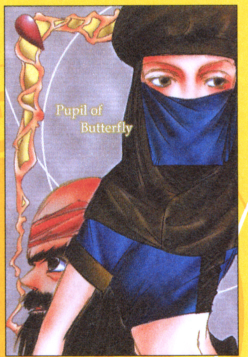
長野県／からさん

物語を彩る渋い奴ら

ここではリズのよき仲間たち（？）を描いてくれた、こだわりのイラストを紹介。

鹿児島県／瑞綺椎風さん

➡ウラには「盗賊団。スタイリッシュー」とのコメント。マニアックな目のつけどころで、谷口さんを唸らせた一枚だったりします



宮崎県／白山羊ぱぺっとさん

徳島県／けいさん

千葉県／畑さん

マンドラゴラLOVERS

愛嬌のあるキャラクタで静かな人気のクリーチャー、マンドラゴラ特集コーナーです。

愛知県／ゆきぽんさん

京都府／紫憂潤依さん

兵庫県／若はぎこさん

⬇マンドラゴラを無造作に引っこ抜いたリズ、といったところでしょうか

総評

すべての選考を終えて、谷口さんから今回のイラストコンテストの総評を頂きました。

たくさんの応募、本当にありがとうございます。イラストはリズだけでなく、ソルや盗賊団員、私の似顔絵まであって嬉しい限りでした。本当は全員にお礼をしたい所なのですが、心を鬼にしてRUNE開発メンバーで選考しました。

選考に漏れてしまった人の作品も全て非常に個性的であり、心惹かれる逸品ばかりでした。ウケ狙いあり、世界観を忠実に再現しようとした力作あり、キャラクターの個性を引き出そうとした作品などなど、みなさんの『RUNEⅡ』に対する愛情を強く感じました。

参加してくださった皆さん、本当にありがとうございます！

⬇早くも次回作に取り組んでいるという谷口さん。次もキューブだといいね!?

神奈川県／金進さん

⬅谷口さんのコメントにある似顔絵がコレ。60枚目の入選作品に！

マリオ親衛隊

みなさんに重大なお知らせがあります！ 次号の本誌リニューアルにともなって、長らくおつき合いいただいた「マリ親」もフィナーレを向かえ、新たなコーナーへと生まれ変わります。と、言ってもいきなり変わってしまったのではビックリなので、Vol.94でグランドフィナーレの予定です。よろしくね。

イラスト：記村 隆鶴

イラストの特大殿堂

埼玉県／カズさん

←『ルーンII』の体験版、気に入っていただけたようですね。今頃は製品版をどっぷりとプレイしていることでしょう

熊本県／みらいさん

→公式イラストのポップなイメージを意識して描いてくれた『ギフトピア』のイラスト。カラフルでカワイイですねぇ

栃木県／夢之助 将軍

←タイトルは「風の賢者」。マコレとフォドのかわいさをだそうと、背景を慣れない色鉛筆で彩色してくれました

中尉 滋賀県／緋鷹 要さん

→将軍の茉莉花さんと、お互いにイラストのリクエストをしたそうです。茉莉花さんのイラは「お題」に載ってます

↑『時オカ』と『風タク』の勇者と、何度も投げられちゃう賢者のWツーショット。こんなとこまで伝承されたのね

広島県／鰰さん

福島県／momo*さん

←もうすこしで遊べるもんね。『マザー2』をやったことのある人は結構いるけど、『マザー1』は初の人が多いよね

神奈川県／雫さん

↑細かくこだわって描いてくれたリアルタッチのリンク。主線をなくして描いてくれたトコロがスバラシイです

神奈川県／相澤ともねさん

←『FE烈火』の3人の主人公だね。『封印』以上に好きなキャラが多くて、支援会話が楽しくて大好きなんだそうです

神奈川県／刻樹勇騎さん

→前から描きたかったというステンドグラス風のイラスト。ポップ調でオリジナル感が出てますね。そこがグッド！

◆リクエストの「好きな『ゼルダ』のワンシーン」にお応えして「時オカ」より。リンクとゼルダのあのシーンです

大阪府／桃姫ユリさん

◆フォドとマコレの「森の演奏会」。日曜日の朝から晩まで、寝ずに頑張って色を塗ってくれたという力作です

東京都／白唯ひろみさん

◆ここにも体験版を気に入ってくれた人が！ 今回は体験版の影響か、「ルーン」イラストが多かったです

東京都／おでんさん

◆「キャッスルヴァニア 暁月」のイラスト。血塗られた一族の運命の行方…。ダークな感じがたまらない！

千葉県／犬飼鈴助 将軍

◆「烈火の剣」のリリス、ニニアンそしてエリウッド。今回の「FE」は遊びやすくていいよね

北海道／蒼夜小次郎さん

◆「風タク」より、ガノンドロフ戦のシーン。緊迫感が伝わってくるイラストで、すごくいい感じです

東京都／ちあきりえさん

◆「FE烈火」で一番好きだという、ファルコンナイトのフロリーナ。「FE」シリーズは初めてながら、見事にハマったそうです

東京都／RYOさん

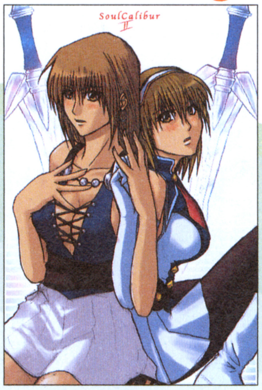
◆「雨上がりの空が好きです」というコメント通り、雨上がりのワンシーンです。特に夏の雨上がりっていいよね。匂いも好きだなぁ

埼玉県／美沙さん

将軍セレクション

◆ほんとはお題宛でした。「『マリ親』にはマリオとケインニッヒ将軍がいなきゃダメ」って…ありがとう（涙）

東京都／松任谷ヒカルさん



◆「キャリバーII」のソフィーティアとカサンドラ。ソフィーティアだけにしようと思ったそうだけど、姉妹セットで！

埼玉県／駄菓子さん

◆「FFT-A」のマーシュとモグ。水彩のやわらかな色合いが、幻想的な世界のイメージにぴったりですね

広島県／asamiさん

◆体験版の天使リズがお気に入りのようです。あのリズが見られるのは体験版だけだからね

新潟県／Naoさん

◆「FE烈火」のニニアンの踊りで燃えるエリウッド!?

東京都／冴輝一馬さん

◆タネを埋めたキモリ。「一生懸命育てようっていう気持ちが伝わってくるね

静岡県／たこさん

◆アメコミ調な「エフゼロ」ファルコン。SFCのパッケージはアメコミだったし

長崎県／蒼月まいさん

◆「カービィのエアライド」で今年も大活躍の予感なカービィですね

岐阜県／すぎやんさん

◆「ギフトピア」。ルミコがメットからチビタを守っているところだって

愛知県／緑雨まさきさん

◆「風タク」のガノンドロフ。キャラクターと絵のタッチがマッチしてます

福井県／天野与一さん

合作のココロ

◆ゼルダにサリアにメドリ。「ゼル伝」の好きな女性キャラ？（合作準隊員）

ユニット名：空色コッコ団

◆ユニット名の「鶺鴒」は「せきれい」と読みます。難しい…（合作準隊員）

ユニット名：炎のFE三人組鶺鴒

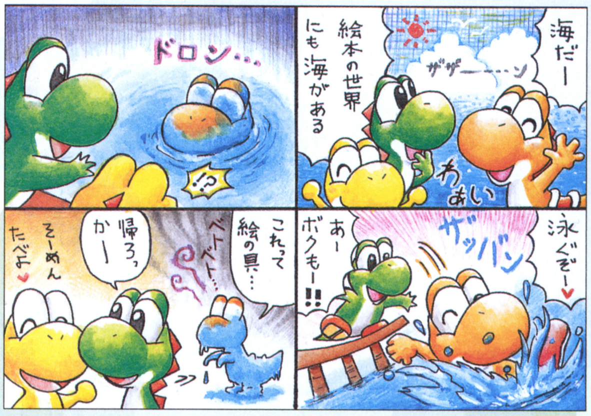
◆「FE」の合作。左から絵連、ララム、フィルだそうです（合作正隊員）

ユニット名：恵光風さん

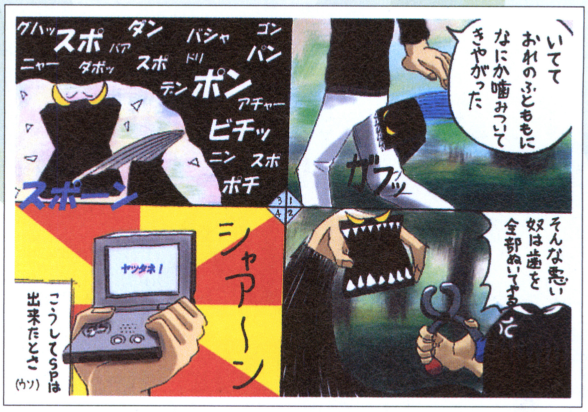
マリオ親衛隊

4コマの長屋

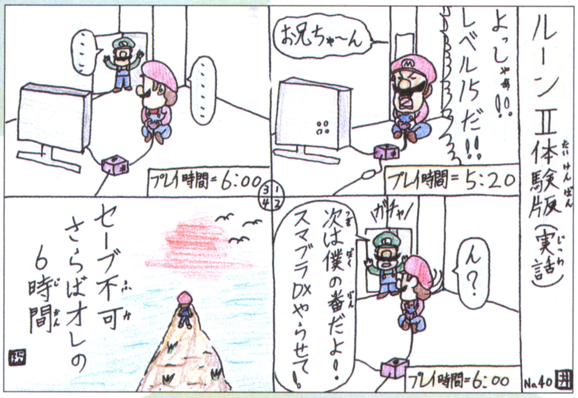
岐阜県／かよこ 将軍
➡「赤獅子の王さんは、いつもはしっかりしてるけど、リンクが船を離れるとアクビを連発してますよね。あぁ…確かに



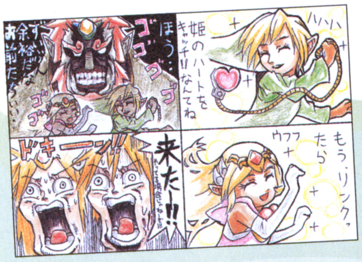
奈良県／彩世理 将軍
➡絵本の世界じゃ、確かにそうだ。でも、そんなこと言ったら食べ物だって全部絵の具味なんじゃ…



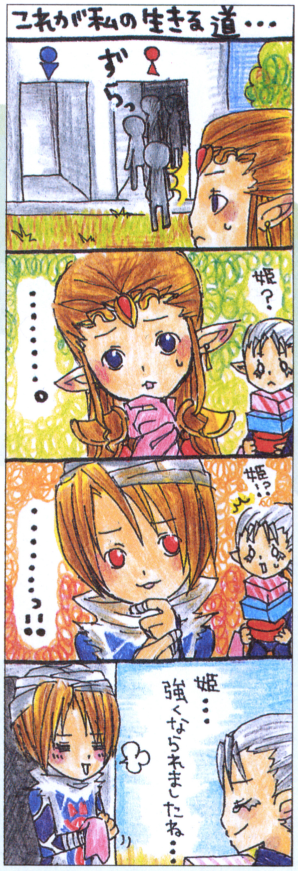
千葉県／だんごさん
➡なんじゃそりゃ！ ってことは、任天堂のSP工場では、得体の知れない黒いヤツの歯をブチブチ抜いているってわけか



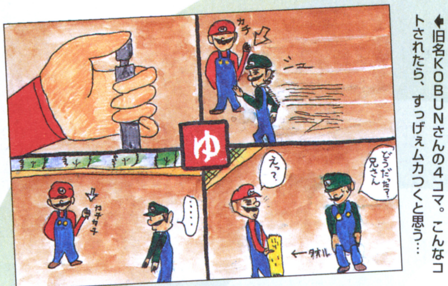
神奈川県／にんてん丼さん
➡そうっすね。あの体験版はセーブできないから。しかも遊ぼうと思えば結構何時間でもあそべちゃうからねぇ



山口県／伝説さん
➡『風タク』のガノン戦ね。ゼルダのハートをゲットできちゃうからな。だからってやりすぎに注意だね



➡強い！ 強いぞ、姫！ 現代の強い女性像をかいま見た！ いや…それでいいのか？
山梨県／あぐりさん



➡旧名KOBUNさんの4コマ。こんなコトされたら、すっげぇムカつくと思う…
埼玉県／ゆうきさん

栃木県／邪夢さん
➡「リンクが無口な理由はハイリア語が通じないから」だって。他社のゲームじゃ通訳なんていないよねぇ

北海道／水藻さん
➡はいはい。ほっと一息やすらぎタイムでした。いやし系4コマか？

熊本県／チンタラ男さん
➡「マザー3」だからってマザーを3人だしゃいいのか？ いいかもね

和歌山県／サラマンさん
➡ソードマスターの必殺ね。あれかっちょいいって思ってたのに…。実はこんなだったとは…

マリオ親衛隊

イラスト高層雑居ビル

↑『マジバケ』が大好きなんだとか。残念ながら、名前がありませんでした
神奈川県／？さん

←リンク、そしてマコレとフォド。森の賢者はサリアのころから人気があるなぁ
東京都／桃園らいちゅさん

←テーマは「過去と未来」。新旧のロックマンたちを描いてくれました
東京都／三城北都さん&東京都／瑞原みおさん

←お父さんに「もっと可愛い絵を描けヨ。」と言われて描いたそうです（笑）。カワイイっす！
愛知県／HALさん

←「リリーナが大好きなので、愛をこめて描きました！」とか。『FE封印』のキャラだね
鹿児島県／煮物Mさん

↑『FE烈火』がおもしろすぎてウハウハだそうです。ウハウハですか…（笑）
埼玉県／ぷくゆきさん

←『マジバケ』の主人公。「一日早いけど誕生日おめでとう」とのコメントです
愛知県／めっきーさん

←『PSO』のマイキャラと、マグのリグだって。最初に育てたマグだから愛着があるとか
千葉県／高坂裕子さん

←『FE烈火』の疾風のラガルト。育てるのは大変だけど、盗賊は必要なユニットだよねぇ
香川県／ぽなーか咲川さん

←体験版を遊んでみて、1作目にも興味がわいたそうです。オススメなので遊んでみましょう！
和歌山県／真咲ねむ 将軍

↑「スランプ&テスト前だけど、マジで気合いを入れて描きました」
千葉県／畑さん

←ファンレターにお応えして、最近再ハマりしたという「カエルの為に～」
大阪府／コルディ ケブスさん

←87号に投稿しようと思いながら、なかなか仕上がらなかったとんだとか
岐阜県／梅グミさん

←「大スランプで魂だけで描いた」とか。がんばってくれてありがとです
広島県／サングラスさん

←タイトルは「子供の日」だって。ひと月ほど過ぎちゃったけどね
東京都／るるんぷさん

←昔の『FE』アニメを観ながら描いてくれたそうです。観てないなぁ
福岡県／モノコさん

↑『風タク』のメインキャラたちを合作してくれました
大阪府／望月なぎささん&北海道／きまぐれうさぎさん

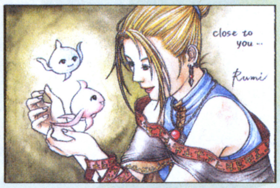
←最近『ピクミン』を描いてる人がいないので、一生懸命描きました
埼玉県／ピクミンSさん

←夏が一番好きだそうで、夏っぽいイラストです。その前に梅雨が…
福島県／藤野カンナさん

←洗濯物を干すサリア。干されちゃったリンクとチンクルがいい感じです
埼玉県／青空ひつじさん

←『テイルズ オブ シンフォニア』のロイド。GC版をずっと待ってたとか
岐阜県／HYOROROさん

←『PSO』のフォースだね。オレもフォースで遊んでました
山形県／G-Nさん



↑悩みを抱えている大切な人へ「がんばって」という想いを込めて…
神奈川県／中谷流水さん

←ファミコン20周年を記念したイラストだね。絵は『スーマリ3』です
茨城県／葉月みかさん

←中植せんせの「ゴショッカー」。残念ながら今回で見納めなんです（涙）
東京都／高井戸えのくさん

←「6月と言えば梅雨」ということで、季節感のあるイラストでえす
神奈川県／あみさん

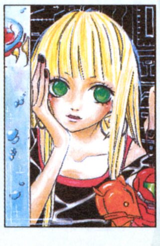
←ゴールデンウィークは『マリ親』常連さんと過ごしたそうです
岡山県／魔神太樽さん

←緑色で共通した『風タク』リンク&マコレと『指輪』のレゴラス
岡山県／あさひさん

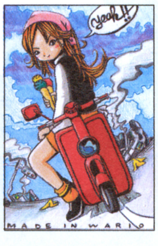
←タイトルは「冒険の想い出」。いろいろと回想してる感じだね
熊本県／森響かのんさん

←『FE封印』の盗賊たち。いないと困るんだけど、なかなかレベルがね…
東京都／キリユー覇さん

←サムスの部屋をイメージして描いてくれました。なるほどね
愛知県／秋里ひいろさん



←現在長期入院中なんだとか。大丈夫？ 早く良くなってください！
千葉県／えのさん



←ドクターファルコはいいとして…看護婦にフォックスとは…
北海道／拳 隆美さん

←「流れる金髪が似合う」と主張してます。爽やかに仕上げてくれました
栃木県／緑川なつめさん

今月のお題『コレがなきゃダメ！』

山形県／ちあ木口さん
[『読者』、『仲間』あってのニンドリですよね」とのこと。その通り！ どんどん仲間を増やしてね

静岡県／NAOさん
やとわれ遊撃隊のみなさん。仕事が終わったらしっかり請求！ いろいろとお金がかかるからねぇ

愛知県／湖綾ちこさん
「『ポケモン』は自分にとってなくてはならないもの」とのこと。そういう人は多いんじゃない？

大分県／GAAさん
何がなくてはダメなのかというと…それはヒゲ！ なるほどねぇ。ヒゲのキャラが多いですなぁ

マリオ親衛隊

そうですね。マリオがいなきゃ話になんないです。ホンマに
埼玉県／茉莉花 将軍

秋田県／柴田祐依子さん
「私の人生で『ロックマン』シリーズはなくてはならないモノなのです」とか

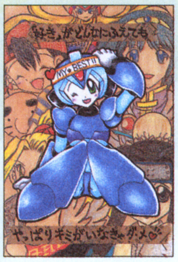
大阪府／みられんさん
全くです！ なくちゃいけません！ まだ持ってない人はいそいでゲットしましょ

福島県／こめさん
『ストリートファイター』シリーズには欠かせない2人。使いやすいしね…

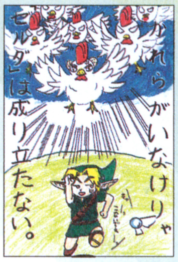
京都府／笠井稜さん
『逆転裁判』だね。編集部では、仕事が終わりに近づくとピザを食べる習慣が…

『女神転生』シリーズがなきゃダメ。GCで出るといいけど…
北海道／COC八杉克政さん

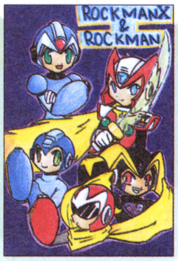
ありがとう！ そう言っていただけると作り甲斐がありますです
愛知県／ポケマニさん



三重県／田村幸恵さん
「I can't live without you」だって。エックスが大好きなんだね

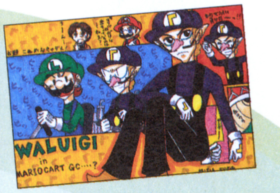


青森県／織田リンクさん
そうだね。でも『風タク』ではにわとりじゃなくて、ブタになってたよね…



大阪府／とよさん
お兄さんがやってるトコロを観て、ゲームって面白いって思ったんだって

大阪府／ガユウさん
「格ゲー下手な私は、これがないと勝てません」とか。いやしかし…



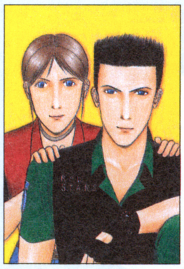
『マリオカート』にもワルイージを！ ワリオとコンビを組ませたい！
愛知県／マリオ子さん

祝！初掲載の館

かわいらしくデフォルメしてますね。今後の投稿作品にも期待大です
広島県／しぃ呂さん

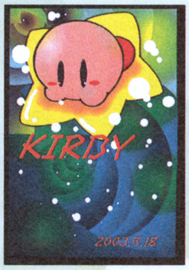
『FE烈火』のリン…だよね。「烈火」と「封印」はキャラの見分けが難しいです
大阪府／檜月椿さん

ニンドリの90号が、本屋さん5件回っても売り切れで買えなかったとか…。うひゃー
茨城県／シールドさん



『バイオ』のレッドフィールド兄弟。『ベロニカ』で大活躍するんだよね
愛知県／しゃちほこさん

『メイドインワリオ』のカットちゃん。立派な「くノ一」に成長したのね
和歌山県／田中童夏さん



スターに乗ったカービィ。『エアライド』で大活躍してくれそうだね
北海道／ねおめがすさん

妖精さんがなんだかかわいらしいです。キリっとしたリズもいいです
岐阜県／トラのお姉ちゃんさん

ロクヨンの隠れた名作。ジブリ風の絵とストーリーがたまりませんね
岐阜県／にょろぼんさん

人気の衰えない『時オカ』のサリア。任天堂のヒロインキャラでも人気上位!?
徳島県／七海立花さん

『風タク』の賢者達の演奏シーンだね。ここで感動した人も多いのでは？
香川県／ヤシなしさん

94号、「マリ親」最後のお題は「グランドフィナーレ」。

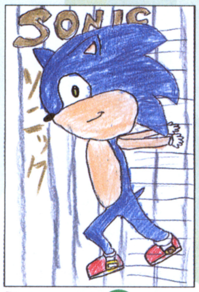
イラスト10歳未満

←村のみんなで演奏会だ。バンドでも組んだのかな？ 茨城県／ちひろさん（8）

←「マザー2」はクリアしたんだって 福島県／アップルキッドさん（9）

←カービィやネスがいるから：好きなキャラ？ 静岡県／松本奈々さん（6）

←「伝説のスタフィー」だね。「2」にも期待だ！ 神奈川県／マーメイドさん（7）



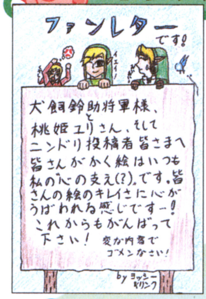
←猛スピードで走り抜けるソニック！ 北海道／じいいるさん（9）

←立派なトライフォースだね 福岡県／タロットリンクさん（9）

←ステンドグラス風に描いてくれたね 福岡県／篠田みはるさん（8）

←楽しそうだけど、キリっとしてるね 徳島県／めどりさん（6）

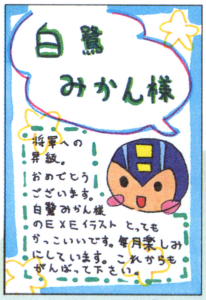
イラストファンレター



千葉県／ヨッシー&リンクさん

東京都／非羽海瑠沙さん

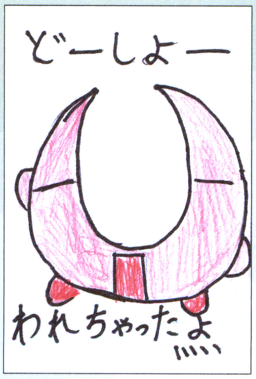
奈良県／わたこさん



神奈川県／コピッツMさん

広島県／星狐さん

キレてるかたたち



←あ〜あ。覆水盆に返らず。It is no use crying over spilt milk. 取り返しのつかないことをしましたなぁ

東京都／AISUダイヤさん

←「C」の後は、両手を頭の上に上げ、45度に開いて「Y」です。はい、皆さんもご一緒に！素早くやってくださいね

福島県／ZENZO→さん

←気持ち悪いっす。キモイです。美人がこういうことをすると、余計にビビリます。ビビリポイント3万点です

長崎県／白仮面さん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.94は6月20日必着
Vol.95は7月4日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

- 将軍 愛知県／めっきーさん
- 准将 大阪府／桃姫ユリさん
  - 岐阜県／すぎやんさん
- 准将候補 東京都／桃園らいちゅさん
  - 香川県／ぽなーか咲川さん
- 大佐 神奈川県／雫さん
- 中佐候補 千葉県／高坂裕子さん
  - 神奈川県／中谷流水さん
- 少佐 愛知県／HALさん
  - 福島県／藤野カンナさん
  - 岡山県／あさひさん
- 中尉候補 滋賀県／緋鷹 要さん
  - 東京都／白唯ひろみさん
- 士官候補生
  - 神奈川県／刻樹勇騎さん
  - 岡山県／魔神太樽さん
  - 茨城県／葉月みかさん
- 士官学校4年
  - 千葉県／えのさん
  - 三重県／田村幸恵さん
  - 愛知県／マリオ子さん
- 士官学校1年
  - 熊本県／みらいさん
  - 広島県／サングラスさん
- 士官学校入学候補
  - 岐阜県／梅グミさん
  - 大阪府／コルディケプスさん
- 特務曹長 愛知県／緑雨まさきさん
- 曹長 神奈川県／相澤ともねさん
- 軍曹 山梨県／あぐりさん
  - 福島県／ZENZO→さん
- 軍曹候補 埼玉県／カズさん
  - 愛知県／秋里ひいろさん
- 伍長 東京都／松任谷ヒカルさん
  - 埼玉県／駄菓子さん
  - 埼玉県／ぶくゆきさん
  - 埼玉県／ピクミンSさん
- 伍長候補 栃木県／緑川なつめさん
  - 福島県／こめさん
- 上等兵 広島県／鯱さん
  - 北海道／蒼夜小次郎さん
  - 千葉県／だんごさん
  - 山形県／GINさん
  - 北海道／拳 隆美さん
  - 愛知県／湖綾ちこさん
  - 大阪府／みられんさん
- 上等兵候補
  - 長崎県／蒼月まいさん
  - 東京都／キリユー覇さん
- 1等兵 福井県／天野与一さん
  - 鹿児島県／煮物Mさん
  - 千葉県／畑さん
- 1等兵候補
  - 東京都／RYOさん
  - 埼玉県／美沙さん
  - 神奈川県／にんてん丼さん
  - 北海道／水藻さん
  - 熊本県／チンタラ男さん
  - 山口県／伝説さん
  - 北海道／COC八杉克敬さん
- 2等兵 福島県／momo*さん
  - 岐阜県／HYORORO さん
  - 熊本県／森響かのんさん
  - 茨城県／ちびろさん
  - 長崎県／白仮面さん
- 2等兵候補
  - 東京都／冴耀一馬さん
  - 埼玉県／ゆうきさん
  - 栃木県／邪夢さん
  - 東京都／るるんぷさん
  - 北海道／きまぐれうさぎさん
  - 神奈川県／あみさん
  - 奈良県／わたこさん
- 正隊員 静岡県／たこさん
  - 広島県／asamiさん
  - 埼玉県／青空ひつじさん
  - 山形県／ちあ木ロさん
  - 大分県／GAAさん
  - 愛知県／ポケマニさん
  - 大阪府／ガユウさん
  - 北海道／じいいるさん
  - 広島県／星狐さん

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

G.B.A. GATHERING BUG ACADEMY

実は今回でG.B.A.最終回です。っていうか中植がニンドリ編集部を去ります!!（笑）

そんなわけで今回は「さらばニンドリ! 涙と笑いの5年SP」

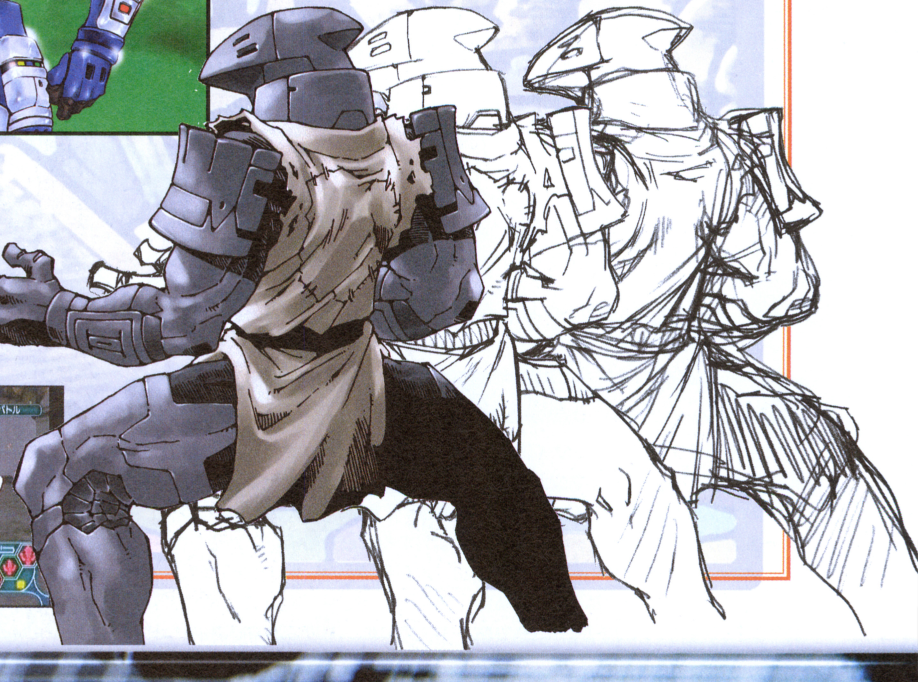
「みろく劇団映画」第1作目がついに完成!!

PSOオンライン通信

↑実は中植もこっそり出演（笑）。編集したDVDが届くまで不安だったけど、何とか演技はできていたので一安心。一生の思い出になりました、いや、大げさな話ではなくて。ニンドリ読者の人達ともこうゆう活動したかったなぁ…

以前、このページで紹介していたPSOオンラインで活動中の「みろく劇団」。最近は、「PSOで映画を撮ろう!」という目的の為に公演を中断していたんだけど、ついにその映画が完成したのだ～!!（感涙）

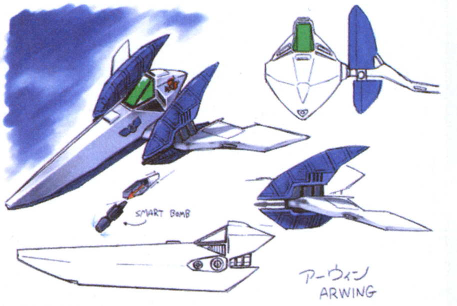
あくまで個人の趣味で作られたモノなので、販売とかは無理だけど、こうゆう活動がどんどん増えれば良いなぁと思います。ゲームの世界も変わってきたなぁ…。



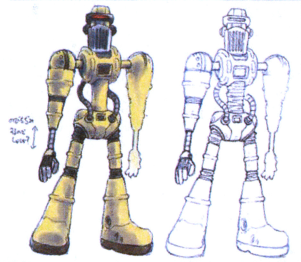
え!? 突然すぎるって? そんなわけで「BLUES MARIO BROTHERS」はお蔵入りです（笑）

↑マンガの全体的なタッチを考えてた頃のラフ。ファルコの顔つきも、この頃は違って見えますなぁ。もっとアメコミしたかったというのが本音

←アーウィン内部のイメージ初期ラフ。これぐらいゆったりしたコマが欲しかった…



↑アーウィンの形状は試行錯誤しました。結局、時間が無くて1番シンプルな形になっちゃったけど、もっと描き込みたかった…（泣）



←中植が個人的に好きなロボキャラがナウスです。塗りやすいし（笑）

最近でもっとも思い出深いお仕事は、やっぱりスターフォックスのマンガですかね（といっても約1年前なんだけど）。この時は、とにかく殺人的なスケジュールで、実はこの話が来た時「とてもこのスケジュールでは不可能です!」とサオヘンにメールでお断りした程でした（爆）。何しろ準備期間がほとんど無く、途中、アシスタントさんが1人（苦笑）参加するまで中植1人でラフ・下書き・ペン入れ・着色・雑誌編集（爆笑そして涙）の全部をやれってんだから…。月30ページのカラーマンガをですよ!? さらに編集部の引っ越し作業も追い打ちして、あの頃の中植は廃人と化していましたね…（遠い目）。せめてペースがあの半分だったら、もっと描き込めたのに〜。ちなみにセリフの文字なんかはかややんに助けてもらいました（笑）。

ところがどっこい、任天堂の今村さん達がとても親切な人達だったので、いつの間にやら「これはやり遂げるしかないのか〜!?（汗）」と謎の闘志が沸いてきたのでした。

でも、今あらためてマンガを見直すと、やっぱり描き込みが中植的には全然物足りないんですよね。くそ〜、あれだけ苦労したのに〜!!

↑フォックスは最初、ヒョロッとした体型にしようと思ってました

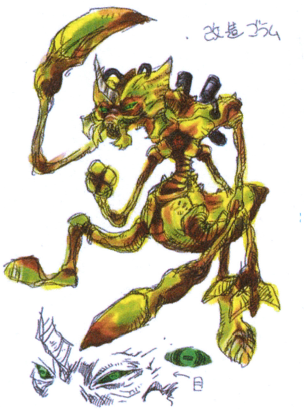
←悪役の兵士達。実は彼らもクローンという設定。塗りが楽しかった

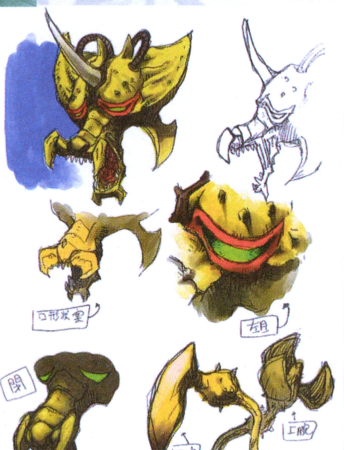
←アンドルフを培養している施設のイメージラフ。これは一発でOKでした。やっぱグロいのが好き

↑突進シーンのイメージラフ。オリジナルキャラも出したかったので、試しに送ってみたらOKもらえました（笑）

➡シリアスタッチなイメージラフ。これも予定と違った感じに…

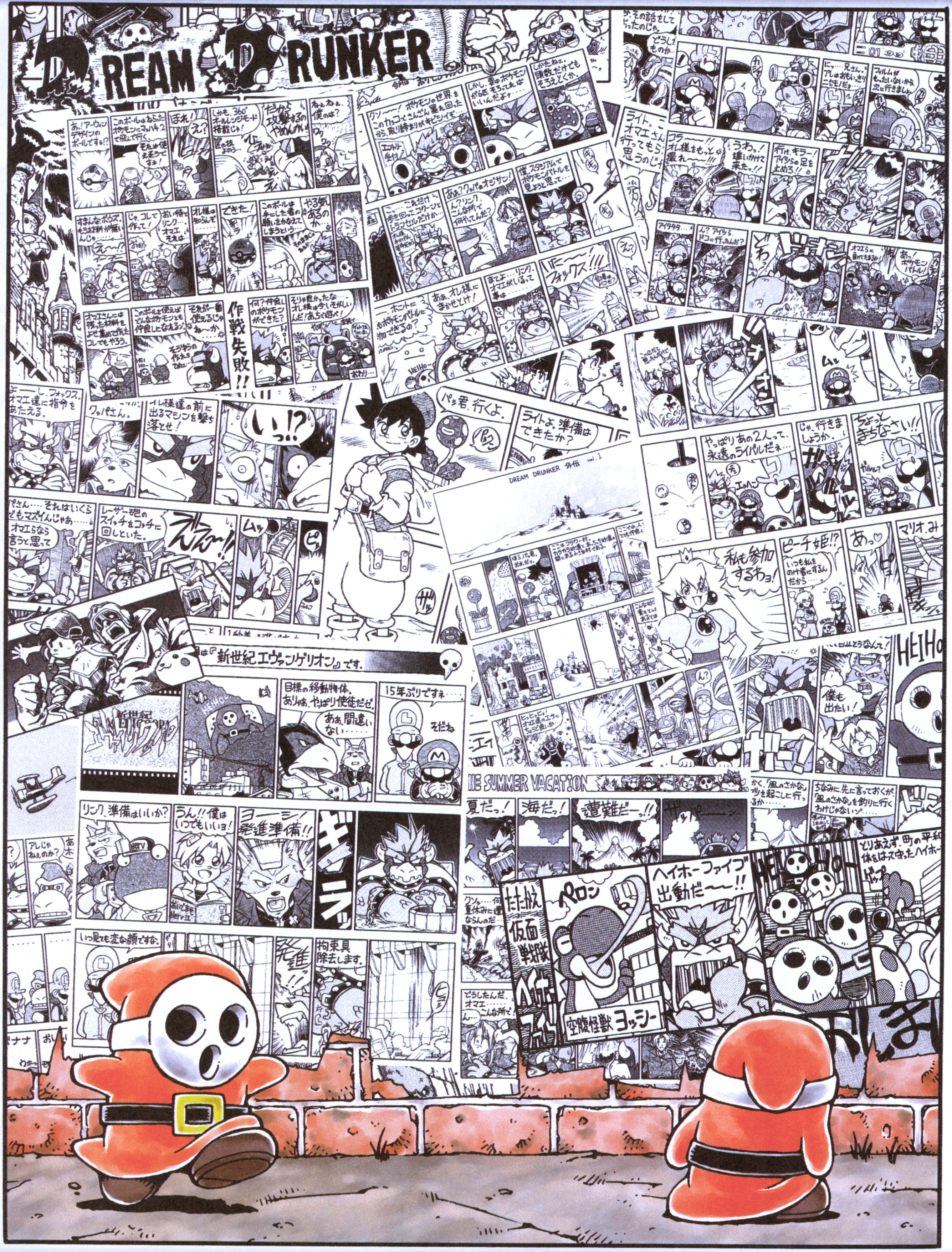
↑騎豚ピグマの初期設定ラフ。ピグマの細胞を改造培養したという裏設定あり。これぐらいのボリュームで塗りたかったとしみじみ思います





↑ゴラスの初期ラフ（左）。顔つきが違うのと、名前が「ゴラム」に間違ってるのが笑えます。これ描いてる頃、映画『ロードオブザリング』で中植は大さわぎしていたので、間違えたという説が有力（笑）。ちなみに『SF64』のゴラスが当然モデルです

←キャット達の船の内部イメージ初期ラフ。当初、キャットの恋人は登場する予定が無かったので、クールがいませんね（笑）

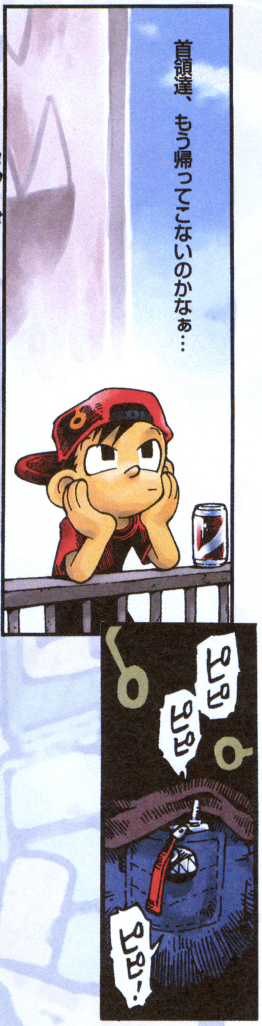


「ドリームドランカー」は、毎月描いてて楽しかったなぁ。外伝はもう1度描きたかったです

クッパの子供時代の冒険を描いたこの一連のマンガは、ドランカーの中で1番のお気に入り

「G.B.A.」もこうしてみると、色々バカなことしてますね…（笑）

ゴショッカーはここ最近の生き甲斐でした。全てのゴショッカー隊員に感謝!



さらばDREAM読者さん

中植茂久

ついにこの時がきました。半年ぐらい前から「そろそろかなぁ」と思っていたのですが、ホントにいよいよこの時がきましたよ。

ドリームに出会ったのは実質2冊目となる「64DREAM創刊号」。その頃は高校生で、それからしばらくしてイラスト投稿を始めました。ドリームを選んだ理由は「なんだか編集者の雰囲気がいい（笑）」から。最初の投稿イラストの題材は『MOTHER3』でした。1度は発売中止になったこのソフト。最近、また復活したのは嬉しい限りです。でも、遅すぎた〜…。

何度かイラスト投稿するうちに、編集部から「お仕事しませんか？」と電話がかかってきました。そんな感じでちょろちょろと細かい仕事を大阪でしていると、今度は「東京に上京して、ドリーム編集部で働きませんか?」と言われました。それから上京するまでの間、約1ヶ月。なんだか気が付いたら関東に住んでました（笑）。あれからもう3年か〜。しみじみ。

雑誌編集なんて全くしたこと無かったけど、その時のスタッフ（真下さん・遠藤さん・持田さん・岩崎さん・左尾さん・中北さん）が、基本から丁寧に教えてくれました。あの頃は同じ事は2度聞くまいと、メモを取りながら教わってましたね（笑）。その時のメモは、いまだに手帳に残ってます。

楽しかった思い出といえば、真下さんと一緒に創った「ニンテンドースペースワールド・ハンドブック」が最高に面白い仕事でした。どうゆう企画をすれば読者のみんなが喜んでくれるかなぁと、色々意見を出し合ったのが印象に残ってます。会場に持ってきてくれた読者さんを発見した時は最高に嬉しかった!! あの時、この仕事はなんて素晴らしい仕事なんだろうと思ったものです。…そういえば、最近読者さんと会えるイベントに行けなかったなぁ。

昔は読者さんの手紙にも、ちゃんと返事を書いていたなぁと今になって思い出します。4年ぐらい前の話かな。今でも言われることがあります。「64家族のつづきはまだですか?」って（笑）。(「64家族」とは、昔、中植が手紙の返事に同封して読者さんに送った、オリジナルマンガの事。おそらく40人ぐらいは読んだんじゃないかなぁ…）今でも待ってたらごめんなさい。「天任家族」とあまりに設定がアレなんで、描けませんでした。(苦笑)

フォックスマンガの忙しさに忙殺されて、気が付いたら編集部の雰囲気はガラッと変わってました。自分がしたい事、自分の目指すモノがここでは実現できないと感じたのも、その頃だったと思います。全てを0にリセットするつもりはないけれど、何か新しい事を始めるには良いタイミングかなぁ…と思ったので決断しました。

ドリームもまた新しくなるようですね。新しく生まれ変わったニンドリのこれからを、僕はここ以外の何処かで見守っていこうと思います。

最後に、これまで応援してくれた全ての読者様に…ありがとう!!!

そして全国のゴショッカー隊員へ手下Aとして…「またどこかで会おう!!」

Hoー

最新の裏技情報満載の「ドリームテクニック」コーナー

ドリテクの殿堂

今回は『ファイアーエムブレム』の手間をかけた大ネタが見所!! ちょっと♡なテクもこっそり紹介

はみテクの殿堂

キャリバーⅡのテクは和尚に確認してもらったのだが、彼はよりにもよって男キャラで試してしまったのだ…。横で見ていたマッスルさんが、がっかりしていたのが印象的

GBA

大夢

ファイアーエムブレム　烈火の剣

京都府／ニテンドーりゅういちさん

ターンごとに減るアイテムの効果が無限に!

たいまつやニニスの守護などの、ターンが経過すると効果がなくなるアイテムを無限に使用するドリテクだ!! まず、アイテムを使いキャラを行動させる。そうしたら、行動したキャラを救出してターンを終えよう。次のターンになったら、救出したキャラを降ろして、行動後になったキャラを踊りなどで再行動させるのだ。すると、先ほどのターンから効果が薄れていない状態になる。ターンを経過するたびに救出すると、アイテムの効果は無限に続くぞ!!

① ニニスの守護などをかけて行動

⬆1ターンで効果が切れるニニスの守護で実験。このあと闘技場で戦闘させるなどして行動終了に

② 行動したユニットを救出してターンエンド

⬆闘技場で戦った後、ペガサスナイトに救出させた。このまま自分のターンを終わらせる

③ おろして再行動

⬅降ろすと行動終了するので踊りを使う

④ 効果が継続!!

⬅守護の効果が切れていないのだ!!

GC

悪夢

ソウルキャリバーⅡ

長崎県／はむ男さん

キャラを真下から見上げちゃえ

1Pモードで戦闘の後のリプレイ時に、Bを押したまま上、下と素早く入力するとカメラが移動してキャラの真下からの視点になる。スカートをはいた女性キャラに使う…♡ Yボタンで遠近を調節できて、Xボタンで対戦相手の真下からの視点になる。健全な青少年の読者には刺激が強すぎるのが、このテクの欠点か!? お母さんにはナイショだよ。

このドリテクを使えばもっと刺激的なムービーも見られるけれども、これがニンドリ的限界ショット。これでも結構ドキドキかな!?

1Pモードリプレイ時にB押しっぱなしですばやく上下と入力

⬅⬆カメラが回り込んで、真下からのアングルに…。ポリゴンの中が見えちゃうことも

⬆➡リプレイ終了まで見られる。上の刺激的すぎるショットは…ゲッ!!アスタロス（男）かよ!?

© 2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEM©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.The Legend of Zelda ： ©1986-2003 Nintendo The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc.The Character: © 2003 by Namco Limited. All rights reserved.Illustration: © 2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

GBA いねむり 牧場物語 ミネラルタウンの仲間たち　ビクターインタラクティブソフトウェア公式情報

女神様と結婚できる

条件を満たしてプロポーズすると、女神様と結婚できる!!　条件は以下のとおり。「出荷物を全種類出荷」「鉱石場で取れるアイテムをすべて発見」「魚を全種類釣る」「女神の玉9個で手に入る、女神の秘法を手に入れる」「大きなベッドを持ってる」「5年以上経っている」「女神様の愛情度60000以上」。

条件を満たしてプロポーズ!

⬆➡すべての条件を満たしてから、青い羽を持ってプロポーズだ

GC いねむり NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦　トミー公式情報

隠しキャラ、ロック・リーが使える

ストーリーモードを一度もコンティニューせずにクリアすると、最終戦のあとに対ロック・リー戦が始まる。これに勝つと、ロック・リーがキャラクタ選択画面に追加される。体術のみの変わったキャラだ。

⬅他の忍者と違って、体術しか使えないちょっと癖のあるキャラだ

⬇忍術が使えない分、体術は強い。特に奥義は大きなダメージを与えられる

「ストーリー」モード ノーコンティニュークリア

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先　〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 (株)ambit ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk　Fax●03-3556-3287　e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ファイアーエムブレム　おこめの券

❷贈るんだったらおこめ券
えなり編の2005章に進んだら、ハシダスガコの質問にハイ、イイエの順に答えるとおこめ券がもらえるのだ。ちなみに、選択肢を間違えるとおこめ券の代わりにおほめ券がもらえる。

❸102-0083
東京都千代田区こうじ町3−4
丸出 陀美男P.N.ダミー人間
電話03−3556−3313

ドリプレの殿堂

ここでは、みんなから送られたやりこみや、お笑いプレイを紹介するコーナーだ!!　ドリテク同様の応募先で投稿受付中…だったんだが、次号リニューアルでいったいどうなっちゃうの!?

ビデオ　大乱闘スマッシュブラザーズDX／マリオパーティ4／ファンタシースターオンライン　香川県／いりっちさん

レアポケモン激写＋バッタンドミノ記録＋おまけメッセージ

「はじめまして!!　いりっちです。もっち、名前からして女の子です。『スマブラDX』では小ネタをやってみました。『マリパ4』はバッタンドミノで132回…私、連打すっごい好きなんですよ!!　久々にやったんだけど、132回以上は出せませんでした。ラストはPSO！　親がオンラインはだめって…お金かかるのと、Tel使えないのは姉が怒るから…ってことでビデオに録りました。ある意味オンライン？」なかなか濃い投稿サンクス！　PSOは笑ったよー!!

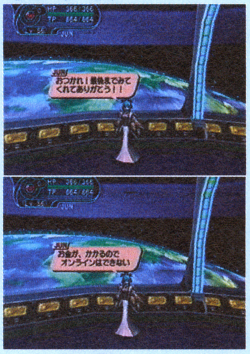
今回のスマブラ写真

⬆ミュウとミュウツーによるベストショット!!　ミュウがなかなかでないので出すのは大変だったろうなぁ

ドミノ132回の連射

⬆時間内にボタンを押した数だけドミノが現われる…この時代で、連打好きの若者がいたとは!?　すごいコだな…

ファンタシースターオフライン



⬆もし繋げられたらとんでいきますよ!!　とのこと。がんばれー(笑)

GCの『NARUTO』は、「一人で遊ぶ」をすべてのキャラでクリアするとサウンドテストが出る。テストを出した後クリアすると、クリアしたキャラのボイスモードが追加される

© Victor Interavtive Software Inc　©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・スタジオぴえろ　©2002 TOMY　©2001　Nintendo/HAL Laboratory, Inc.　Characters©　Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS　©2002 Nintendo ©2002 HUDSON SOFT　©SONICTEAM / SEGA, 2000, 2002.

発売間近 新作ソフトチェック!!

GC 6月19日発売予定

魔法のパンプキン ～アンとグレッグの大冒険～

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	1ブロック
ジャンル	アクション		

ハロウィンに仮装したアンとグレッグを操作して、不思議な出来事が起こる世界を冒険するアクションゲーム

ハロウィンを舞台にアンとグレッグを使い分けて進むアクション

ハロウィンの日に、ボギーマンに魂を抜かれ銅像にされてしまった友達を助けるため、アンとグレッグを操作して進むアクションゲーム。本作はそれぞれ特性の違うアン（氷に乗れるなど）とグレッグ（炎に触れても平気）を切り替えて冒険するのだ。また、ゲームの難易度も選べるのでアクションが苦手な人も安心して遊べるぞ。

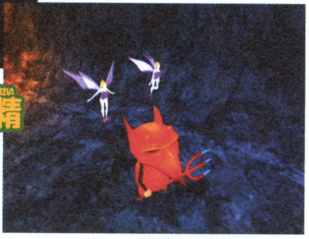
↑アンでは進めないところも、グレッグなら通れるぞ。交互に2人の特性を活かして冒険を進めよう

↑墓地や秘密の研究所などさまざまなステージを探索し、魂を抜かれた友達を助けだそう

クリスタルを集めてキャラチェンジ

⬅落ちているクリスタルを集めてキャラを交代。黄色クリスタルの10個分に相当するピンククリスタルもあるぞ

敵から守ってくれる妖精



➡妖精が仲間になれば、敵の攻撃を1回防いでくれる。また、光る妖精は暗いところを明るく照らしてくれるぞ

パンプキンに触れて魔法を使おう

ステージ中に浮いているパンプキンに触れると魔法を使うことができる。アンが青いパンプキンにふれると川が氷に変わったり、グレッグが赤いパンプキンにふれると部屋が明るくなるなど、魔法を使った不思議なことがおこるのだ。パンプキンを見つけたら触ってみよう!!

↑青パンプキンにグレッグが触れても変化なし

⬅キャラクタをアンに変えて今度は青パンプキンに触ってみると…

水が固まったぞ!!

➡アンが触ればこの通り！ 水が固まって氷になった。これで氷の上を通って先へ進めるぞ

帽子で攻撃する アン

➡帽子をブーメランにして攻撃。遠く離れた敵を倒すのにとても便利だぞ

魔法使いに仮装した女の子。一見おとなしそうだけど、実はとても元気な子なのだ。

ヤリで攻撃する グレッグ

➡ヤリで敵を攻撃するグレッグ。アンと違ってジャンプして攻撃することができるぞ

小悪魔に仮装した男の子。ちょっぴりズルがしこい少年で小悪魔のお面をかぶってるよ。

 ©2003 MTO Inc. ©Wanadoo Edition 2002. All rights reserved.

GC
6月20日
発売予定

GT CUBE

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	レーシングゲーム		

爽快感重視で走りの気持ちよさ、レースゲームの真髄が追及された、本格志向のレースゲームが登場！

実車とアニメが合体した本格レースゲームが登場

トゥーンシェイドという表現方法を使い、独特の表現でモデリングされた車が登場する本格レースゲーム。本作は、憧れの車から、家族で運転するような身近にある車まで、国内自動車10メーカーの実車が実名で登場するぞ。

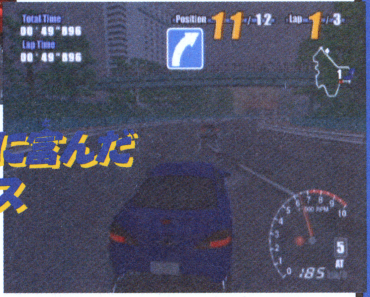
⬆アニメとリアルが融合したレースを勝ち抜け!

⬆もちろん視点を切り替えて走行することも可能

リプレイも充実!!

⬅自分のレースを、さまざまな方向の視点から振り返ることができるリプレイ

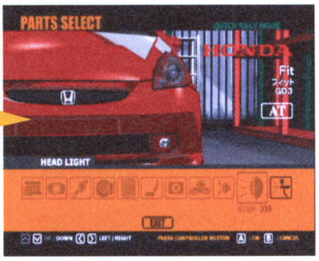
バリエーションに富んださまざまなコース



➡レースによっては天候も変えられる。雨が降った路面は滑るぞ

ガレージで車をカスタマイズしよう

レースの結果によって、パーツなどを入手でき、そのパーツを使って自分の車をカスタマイズできるぞ。マフラーなどのパーツは、なんと外観も変わるのだ。



⬅どうパワーアップさせるかはキミ次第。もちろん、カラーリングも可能

⬆ヘッドライトをつけて夜の町を走行する

⬇強い日差しの中を駆け抜けろ!!

用途に合わせて選べるモードの数々

『GT CUBE』には、プレイヤーに応じて選べるさまざまなモードがある。メインとなるチャンピオンシップモードでは、初心者から上級者まで実力に合わせた4つのクラスに加え、オープンカーのみエントリー可能なカップなど、多彩な参加条件のカップが30種類以上あるぞ。

⬅ビギナー、ミドル、ハイスピード、プロフェッショナルの4クラスで競え

➡4人まで対戦可能なVSモード。友達や家族と勝負しよう

4人まで対戦可能なVSモード

➡走行する周回内で、何回ドリフトをつないで走行できるかを競うモード

ドリフトをつなげろ! ドリフトコンボモード

国内自動車メーカーの約80種類が登場

本作では、トヨタ、日産、ホンダ、三菱、スバル、マツダ、スズキ、ダイハツ、ASL、光岡自動車の国内10社の自動車メーカーの、スポーツカーからファミリーワゴンといった、約80車種が実名で登場。

⬆ガレージで車を選択して運ぶ

⬆日産の代表格、フェアレディZ

⬆一時期、大ブームを呼んだミゼット2

⬆ホンダのオデッセイ。こちらも人気の車種だ

©2003 MTO Inc.

GBA
6月12日
発売予定

モンスターゲート 大いなるダンジョン ～封印のオーブ～

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ダンジョン探索RPG		

今作は、1人で遊べるオリジナルモードを収録。アーケード版の内容も、対戦プレイをすることで遊ぶことができる

依頼を受けて入るたびに変わるダンジョンに挑むRPG!!

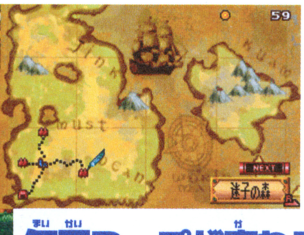
プレイヤーは、賞金稼ぎとなってギルドで依頼を聞き、地中に広がるダンジョンやそびえ立つ城などをクリアしていくRPG。依頼の内容は、モンスターを退治してほしいというものだったり、簡単なおつかいだったりさまざま。またダンジョンの形、敵とモンスターの位置や種類などが冒険に出るたびに変化するぞ。プレイヤーは毎回、新しい戦略を考えて冒険に出るのだ。

↑戦闘はアクション風だがターン制で行われる。相手の出方を見るために素振りするのも効果的だ

ギルドで依頼を受けよう

←↑ギルドで受ける依頼はさまざま。一度引き受けると断れないものもあるので、慎重に決めよう

↑ダンジョン内にはさまざまなカードが落ちている



←依頼を受けるとワールドマップにダンジョンがあらわれる

毎回マップが変わる!

↑カードを使えば、MPと引き換えに効果が発動

カードを使ってきりぬけろ!

←↑使用するカードを選択せよ

VSモードでは1カートリッジ対戦も可能 2つのバトルが楽しめる!!

『モンスターゲート』は最大4人までの対戦が可能。1カートリッジでも遊べる「スピードバトル」と、アーケード版の移植となる「ワールドバトル」の2種類があるぞ。

↑スピードバトルのみカートリッジ数を選択可能

クリア最速を目指す! スピードバトル

1カートリッジでも遊べるスピードバトルは、一番早くクリアのあかしを手に入れたプレイヤーが勝者となる。初めからカードも多数持っているので上手く活用して勝利を目指そう。

←スタート地点も毎回ランダム

↑→モンスターを倒したり、避けたりしながら、他のプレイヤーより先に最深層の出口を目指せ

プレイヤー同士で城をとりあう ワールドバトル

アーケード版の移植となるワールドバトルは、城を取り合い勢力地を広げていくのだ。

←↑もちろん、他のプレイヤーの城に攻め込むことも可能。占領した城にはガーディアンを配備して守らせよう

©2003 KONAMI&Konami Computer Entertainment Studios

GBA

6月20日
発売予定

メタルマックス2改

発売元	ナウプロダクション	プレイ人数	1人用
価　格	4800円		
ジャンル	RPG		

SFCで熱狂的なファンを生んだ、伝説のRPGを完全移植。秘密の追加要素も気になるところだ。

戦車に乗って指名手配モンスターと戦う賞金稼ぎRPG

戦車に乗って怪物と戦う「モンスターハンター」となり、荒廃した近未来の世界を冒険するRPG。プレイヤーを縛らない自由度の高いフリーシナリオが特徴で、改造を繰り返して最強の戦車を作り上げたり、ひたすらお金を稼いで億万長者を目指したり、すべての賞金首を倒して名を上げたりなど、思いのままのプレイスタイルで冒険を楽しむことができるのだ。

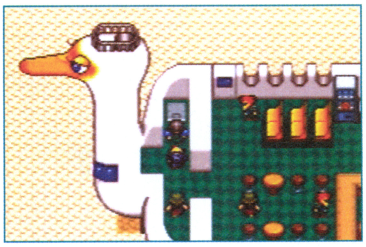
無法の荒野で自由に生きろ!!

➡ハンター、メカニック、ソルジャー、そして犬のポチ。3人と1匹のパーティーで冒険の旅に出よう

⬆様々な町で多くの人との出会いが待つ

⬅クラブ「あいのかけら」の科学者。何を研究をしてるのか

遊覧船が町になった？



⬆ミニゲーム「戦車でバンバン！」でちょっとしたお金を稼ぐこともできる

⬅荒廃した世界で人々は、いろいろな建物に町を作ってたくましく生きている。白鳥の遊覧船の中にも人が住んでいるらしい

戦車を自由に改造できる！

『メタルマックス』シリーズの最大の特徴は、戦車に乗って冒険ができるという点。手に入れた戦車に様々なパーツを装備させたり改造を加えたりして、自分好みの戦車にカスタマイズすることができるのも大きな魅力。改造を繰り返して性能をひたすら上げるのも、趣味に走って外見を重視させるのも自由だ。

⬆あらゆるモンスターをけちらす、強い戦車を作り上げよう

これが戦車のステータスだ！

シャシー	いわば戦車の本体ともいえる重要な部分だ。基本性能はこれで決まる。
主砲	戦車の主力となる、高い攻撃力を誇る武器。弾数に制限がある。
副砲	主砲ほどの高い攻撃力はないが、ザコ敵相手には有効な武器なのだ。
C-ユニット	戦車の頭脳となるコントロール機器。これが無いと戦車は走ることができない。
エンジン	性能のいいエンジンを搭載すれば、戦車の最大積載量が上がるのだ。

この他にも「S-E」と呼ばれる強力な特殊武器や、迷彩シールド、電磁バリアなどの車載道具も搭載できるのだ。

砲弾が飛びかうし烈なバトル

戦車を改造するために必要なお金は、もちろんモンスターを倒して手に入れるのだ。ザコ敵を倒して稼ぐのもいいけれど、中でもいちばんいい方法は、指名手配されている賞金首モンスターを倒すこと。賞金首になっているやつらはどれも手ごわい相手ばかりだが、勝てば高額の賞金が手に入るぞ。

戦車VS戦車の砲撃戦だ!!

➡『メタルマックス』の世界では、主人公たちが乗るもの以外に、敵としても多くの戦車が登場する。主砲と主砲のガチンコ勝負だ！

指名手配モンスターにはばく大な賞金が！

➡指名手配となっているモンスターのポスターだ。指名手配犯を倒せば、ザコを倒したときとはケタ違いの賞金がもらえる

⬅船に乗って水上の敵とのバトルすることもある

⬆戦車を降りているときも戦闘は発生する

©2003 NOW PRODUCTION ©1993 DATA EAST CORP./CREA-TECH

期待作NO.1!　『MOTHER1+2』攻略本制作スタート!

ニンドリの期待作ランキングで必ず上位に入るGBA『MOTHER1+2』の攻略本の制作がついにスタートした。過去の名作とはいえ、そのボリュームはかなりのものなので、任天堂攻略本でも通常の制作チームよりも人数を大幅強化！　現在企画段階でミーティングを繰り返している。

MOTHER

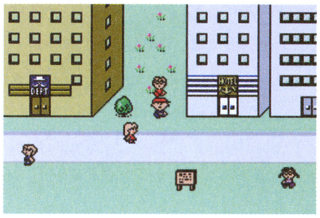
⬆1989年にファミコンで発売。アメリカの田舎町で起こった事件を、12歳の少年たち4人が解決していくストーリーの名作RPG。この主人公に名前がないのは、意外に知られていない事実

MOTHER2

⬇1994年にスーパーファミコンで発売。イーグルランドに住む少年たちが、人類の運命を背負って冒険していくスケールの大きなRPG。主人公ネスは『スマブラ』などでもおなじみ

2本分を1冊に凝縮！　いったい何ページに？

両作ともかなりのボリュームがあるため、必然的に攻略本のページ数もアップ？　まだ本の構成自体が決まっていないのでなんともいえないが、極厚攻略本の匂いがプンプンしてくるのは私だけだろうか？



⬆斜め上から見たようなフィールドが特徴

⬆『2』にはあのどせいさんも登場する

おそらく発売は7月下旬になる予定

肝心のソフトの発売日は6月20日。となると攻略本の発売日は、その1カ月後の7月下旬あたりが濃厚か？　スタッフは企画会議を繰り返しながら、サンプルロムをひたすらプレイする毎日を送っている。

⬅あのメグ姉も担当らしい…

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
ギフトピア	950円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円
ファイアーエムブレム　烈火の剣	1300円

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ:048-485-6815（注文専用ダイヤル）
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

『烈火の剣』攻略本発売記念　今だから明かせる攻略本制作のウラ話

やっと発売日を迎えた『烈火の剣』攻略本だが、今回は特に苦労が絶えなかったようだ。今だから話せる重大事件をチョット振り返ってみたぞ。

●マッスル・イガリン　E3取材へ●

最終入稿でてんやわんやの最中、リーダーのマッスル・イガリンがE3取材で渡米してしまったのだ。残された岡ちゃんねるが努めあげ、入稿が終了したのだ。

⬅部下を置いて渡米したマッスルさんの心中も穏やかではなかったようだ

●ページ数の多さにスタッフ大苦戦●

当然のことながら384ページもある本を作るというのは大変なこと。約3冊分の本の原稿を書いたり、文字校正をしたり、写真を撮ったり…。何度もチェックした校正紙の山は、とんでもない高さになっていた！

⬆全て1冊の攻略本のためにチェックした紙の山です

攻略本やニンドリの立ち読みや編集部のコラムが見られる「ニンドリドットコム」

攻略本やNintendoDREAMの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「web広技苑」など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。編集部の様子がのぞけてしまう「編集部ライブ映像」もカメラが増え、編集部の実態がわかってしまって大変!?　そのほか編集部員たちのコラムも好評だぞ！

アドレス　http://www.nindori.com

⬅ニンドリの最新号の表紙が目印なのだ！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です。

©2003 Nintendo©1989 SHIGESATO ITO/NintendoProgram:©2003 Nintendo ©1994 Nintendo/APE inc.
Scenario:©1994 SHIGESATO ITOI Program:©2003 Nintendo

ジャンル別 ゲームキューブ 新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

- タイトル
- スペック：メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
- 画面写真：左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
- コメント

ジャンルの色分けと見方
- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～
エム・ティー・オー／6月19日／6800円
1ブロック／アクション

ハロウィンを題材とした1本。2人の主人公を使い分けるのが特徴だ。P154で新作紹介。

ソニックアドベンチャー デラックス
セガ／6月19日／6980円
1ブロック／アクション

6人の主人公で、それぞれ異なるアクションが楽しめる。P44から詳しく紹介しているぞ。

エンター ザ マトリックス
バンダイ／6月19日／6800円
10ブロック／アクション

映画とはまた異なる「マトリックス」の世界が舞台となる。P76に初の紹介記事があるぞ。

ビューティフル ジョー
カプコン／6月26日／6800円
4ブロック／アクション

E3でも人気だった「美しく闘う」アクション。残念ながら発売日が2週間延びてしまった。

ハドソンセレクションVol.1 キュービックロードランナー
ハドソン／7月10日／3000円
2ブロック以上／アクション

NOW MAKING

往年の名作『ロードランナー』が復活。タイトルが「ハドソンセレクション」に変わったぞ。

カービィのエアライド
任天堂／7月11日／5800円
4ブロック／アクション

ワンボタンで操作できる、カービィのレーシングアクション。ついに発売日が決定！

ケロケロキングDX
バンダイ／7月11日／6800円
2ブロック／アクション

NEW

カエルをハンマーで叩いて飛ばす、ゴルフならぬ「ケロフ」ゲーム。P72に特報記事あり。

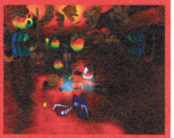
ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク
ハドソン／7月31日／5980円
5ブロック／アクション

発売日が決定。ボンバーマンに関するさまざまなゲームを収録した、お買い得な1本だ。

ドラえもん みんなで遊ぼう！ミニドランド
エポック社／7月未定／6800円
2ブロック／アクション

4人協力プレイが楽しいアクション。発売日が7月になった。P83にちょっとだけ新情報あり。

クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー
コナミ／7月未定／4800円
ブロック数未定／アクション



ゲームキューブに人気者クラッシュが初登場！PS2で発売された同名タイトルの移植だ。

ゾイドバーサスII
トミー／9月未定／6800円
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

昨年発売された『ゾイドバーサス』に早くも続編が！ 詳しい情報は次号でお届けできそう。

007 エブリシング・オア・ナッシング（仮称）
エレクトロニック・アーツ／今秋／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

おなじみのジェームス・ボンドが活躍する3Dアクション。GBA版も発売される予定だ。

メダル オブ オナー～ライジングサン～（仮称）
エレクトロニック・アーツ／今秋／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

第2次世界大戦の連合軍の戦いを再現。真珠湾攻撃など、日本軍との戦いがテーマとなる。

ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～
セガ／今秋／価格未定
ブロック数未定／アクション

ソニックチームによるGCオリジナルの完全新作。タマゴを使った様々なアクションがウリだ。

ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ（仮称）
エレクトロニック・アーツ／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

作中に出てくる、魔法のほうきに乗っての球技をゲーム化。世界各国の魔法使いと対戦だ。

ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還
エレクトロニック・アーツ／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

シリーズ3部作完結編をゲーム化。キャラごとに異なるシナリオが楽しめる。GBA版も発売。

ソニック ヒーローズ
セガ／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

ソニック・テイルス・ナックルズの3人1チームを操作する。能力の使い分けがポイントだ。

カスタムロボ for GAMECUBE（仮称）
任天堂／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

ロボットを様々なパーツで改造して戦おう。今作から4人同時のバトルロイヤルも可能に。

ピクミン2（仮称）
任天堂／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

ダンジョンに潜るチャレンジモードでは、2人同時プレイが可能。P18にプレイ体験記あり。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

殴ったり投げたり吸い込んだりと、ワリオらしい多彩なアクションが楽しめる作品だ。

●ハミ出しのカタログ●
ウッス！ アメリカから帰ってきたマッスルだ！ 今号は前号よりさらにタイトルが増え、全58本に。そのうち新タイトルは7本だ！ 夏休み商戦を前に盛り上がってきたぜ!!

©2003 MTO Inc.©Wanadoo Edition 2002.All rights reserved./©SONICTEAM/SEGA,2000,2003/Enter The Matrix video game c 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved.All other trademarks are the property of their respective owners.Manufactured and Marketed by Atari, Inc. New York, NY.Published and distributed in Japan by BANDAI/©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED./©2003 HAL Laboratory,Inc/Nintendo/©2000,2003 kero/MEDIAFACTORY ©BANDAI 2003/ ©2003 HUDSON SOFT/©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©2003 EPOCH CO.,LTD./"Crash Bandicoot 4:Sakuretu! Majin Power"interactive game ©2003 Universal Intaractive,Inc/Crash Bandicoot and related characters are TM and © of Universal Interactive,Inc.Published and distributed by Konami Corporation.All rights reserved./©2003 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved./©SONICTEAM/SEGA,2003/©2003 NOISE/Nintendo/©2003 Nintendo/©CAPCOM CO.,LTD./©The Game Designers

新タイトル7本のうち5本は、E3で発表されたエレクトロニック・アーツのタイトル。ちなみに社名はエレクトロニック・アーツ・スクウェアから変更になっているぞ。

ガチャフォース（仮称）
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

小さなおもちゃ「ガチャボーグ」の軍団を操って戦う対戦アクション。P58に続報あり。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
スクウェア・エニックス／任天堂／7月18日
6800円／18ブロック／RPG

4人同時プレイもできる期待のRPG。一足先にE3でプレイできたぞ。レポートはP18にあり。

メダロットGC（仮称）
ナツメ／今夏／価格未定
ブロック数未定／RPG

従来のコマンド選択式ではなく、アクションRPGに。自由にメダロットを動かせるぞ。

テイルズ オブ シンフォニア
ナムコ／今夏／価格未定
ブロック数未定／RPG

期待の高まるGCオリジナル「テイルズ」。P54の特報では3人のキャラを新たに公開。

ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション
セガ／今秋／価格未定
ブロック数未定／RPG

今度の『PSO』はなんとカードゲーム。オンライン・オフラインの両方でプレイ可能だ。

新RPG（仮称）
ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

開発は『ゼノサーガ』シリーズを手がけるモノリスソフト。詳細はいまのところ不明だ。

ルパン三世 海に消えた秘宝
アスミック・エースエンタテインメント／7月未定
価格未定／ブロック数未定／アドベンチャー

しばらく音沙汰のなかった本作だが、発売日が7月に決定したぞ。今後の新情報に期待。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

ドリームキャストで最初に発表された異色の『バイオ』。P64の続報をチェックしよう。

キラー7
カプコン／今冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

主人公が多重人格という異色の設定が目を引くAVD。E3ではムービーのみ出展された。

バイオハザード4
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス
コナミ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

ポリゴンムービーは映画「あざみ」の北岡龍平監督が担当するとのこと。これは期待大だ。

牧場物語 ワンダフルライフ
ビクターインタラクティブソフトウエア／今夏／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

E3では、一応プレイできるものが出展されていたぞ。夏休み商戦には発売されるかな？

お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～
ビンチェンジ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

全4作が予定されている『お遍路さん』の第2弾がこれ。土佐国（高知県）が舞台となる。

ちびロボ！
バンダイ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

開発は『ギフトピア』のスキップが担当。E3では普通に遊べたので、かなりできている？

The Sims（シムピープル）バスティン・アウト（仮称）
エレクトロニック・アーツ／発売日未定
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

NEW

家族を育成する、「Sim」シリーズの異色作。アメリカでは続編も出ている人気シリーズだ。

ハドソンセレクションVol.2 スターソルジャー
ハドソン／7月10日／3000円
8ブロック／シューティング

往年の名作『スターソルジャー』が復活。タイトルが「ハドソンセレクション」に変更。

ドラゴンドライブ ディマスターズショット
バンダイ／8月8日／6800円
3ブロック／シューティング

竜を駆って戦う3Dシューティングゲームだ。詳しくはP67からの特報をチェックしよう。

デッド フェニックス
カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるようで、シミュレーション要素もありそうだ。

機動戦士ガンダム（仮称）
バンダイ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シューティング

情報がないのに前人気ランキングの常連である本作。ガンダム人気の根強さがうかがえる。

スターフォックス（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

E3では4人対戦のみだがプレイできたぞ！ 詳しいレポートはE3大特集のP20にあり。

GT CUBE
エム・ティー・オー／6月20日／6800円
2ブロック／レース

トゥーンレンダリングを駆使したグラフィックが特徴。P155に新作紹介記事あり。

アウトモデリスタ U.S.tuned
カプコン／7月3日／4800円
19ブロック／レース

独特のアニメチックなグラフィックが特徴的。P60の続報記事ではコースを中心に紹介。

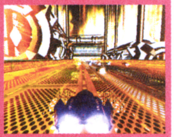
V-RALLY3
アタリ／7月10日／5800円
ブロック数未定／レース

PS2で発売された同名作を移植。ラリードライバーを体験できる新モードが追加された。

ンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2003 ALL RIGHTS RESERVED./©KONAMI & Konami Computer Enteretainment Tokyo/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©佐倉ケンイチ/集英社・テレビ東京・NAS・BV BANDAI 2003/©Nintendo ©2003 NAMCO LTD./©2003 MTO Inc./©CAPCOM CO.,LTD.2002,2003/V-RALLY®,© 2002, 2003 INFOGRAMES EUROPE SA. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY EDEN STUDIOUS. ATARI IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI INTERACTIVE INC., A WHOLLY OWNED SUBSIDIARY OF INFOGRAMES INTERACTIVE INC. V-RALLY ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES EUROPE SA. MANUFACTURED AND MARKETED BY INFOGRAMES JAPAN K.K./©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003/©石森プロ・東映 ©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©円谷プロ ©円谷プロ・毎日放送 ©BAMPRESTO 2003/©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED All trademarks and copyrights associ-

F-ZERO GX

任天堂／7月25日／5800円
22ブロック以上／レース



E3ではGC版、アーケード版とも出展され、どちらも大人気！夏の目玉タイトルだ。

チャリンコヒーロー

バンプレスト／7月未定／6800円
2ブロック／レース

ヒーローたちが三輪車で繰り広げるコミカルレース。歴代ウルトラマンやライダーが集結。

マリオカートGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

2人乗りカート、8人同時プレイなど話題の多い本作。P17のE3特集も要チェックだ。

R：RACING EVOLUTION

ナムコ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

『Moto GP』と『リッジ』シリーズの融合ともいえる新シリーズ。次号では新情報か？

実況パワフルプロ野球10

コナミ／7月未定／6980円
ブロック数未定／スポーツ

2003年最新データを採用した最新作。新モード「ペナント&マイライフ」もあるぞ。

激闘プロ野球

セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

劇画チックな水島キャラと、リアルな実名プロ野球選手が同時に登場。異色の野球ゲームだ。

マリオゴルフ ファミリーツアー

任天堂／9月未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

初心者でも快適に遊べるよう、操作方法に工夫がなされているとか。P23のE3特集で紹介。

1080° シルバーストーム

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

N64で発売されて好評を得たスノボゲームの続編。アメリカでは一足早く9月に発売される。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定している。ただし、発売日はかなり先だ。

モノポリー めざせ!!大富豪人生!!

トミー／6月下旬／6800円
ブロック数未定／テーブル

本場のモノポリーに加え、13種類のマップで対戦可能。キャラエディット機能もあるぞ。

マリオパーティ5（仮称）

任天堂／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／テーブル

もはや国民的パーティゲームとなったシリーズ。60種類以上の新作ミニゲームを収録。

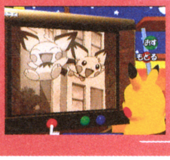
どうぶつの森e+

任天堂／6月27日／6800円
57ブロック以上／その他

基本的には海外版がベースだが、カードe+を使った新しい遊びができるようになっているぞ。

ポケモンチャンネル

任天堂／7月18日／5800円
20ブロック／その他



ピカチュウといっしょに、ポケモンが登場する様々な番組が楽しめる。E3ではビデオ出展。

ポケモンコロシアム

任天堂／今秋／6800円
ブロック数未定／その他

『ポケモンスタジアム』GC版がついに登場！迫力のグラフィックでバトルが展開する！

GC周辺機器リスト

品名	メーカー	発売日	価格
ニンテンドーゲームキューブ（全4色）	任天堂	'01年9月14日	19800円
コントローラ（全6色）	任天堂	'01年9月14日	2500円
メモリーカード59	任天堂	'01年9月14日	1400円
ステレオAVケーブル	任天堂	'01年9月14日	1500円
モノラルAVケーブル	任天堂	'01年9月14日	1200円
S端子ケーブル	任天堂	'01年9月14日	2500円
D端子ビデオケーブル	任天堂	'01年9月14日	3500円
コンポーネントビデオケーブル	任天堂	'01年9月14日	3500円
ACアダプタ	任天堂	'01年9月14日	3000円
GBAケーブル	任天堂	'01年12月14日	1400円
GC専用ステーションラックGCR-1	ゴイチ	'01年12月20日	オープン価格
キューブラックR	モリガング	'01年12月20日	1980円
ディスクケース6	モリガング	'01年12月20日	980円
メモリーカード251	任天堂	'02年7月19日	2000円
モデムアダプタ	任天堂	'02年9月12日	3800円
アスキーキーボードコントローラ	サミー	'02年9月12日	6800円
ブロードバンドアダプタ	任天堂	'02年10月3日	3800円
インデックスメーカー	キーズファクトリー	'02年11月24日	980円
ホリパッドキューブ	ホリ	'02年12月27日	2500円
ワイヤレスコントローラ ウェーブバード	任天堂	'02年12月5日	4500円
ゲームボーイプレーヤー	任天堂	'03年3月21日	5000円
デジタルコントローラ	ホリ	'03年3月21日	1500円
ソウルキャリバーⅡスティック／キューブ	ホリ	'03年3月27日	3980円

耳よりのカタログ

エレクトロニック・アーツ一挙5タイトルを発表！

今号は7タイトルが新たに追加されたが、うち5本は海外の大手サードパーティ、エレクトロニック・アーツの作品。E3で多くのタイトルが発表されたが、その中の一部が日本に移植される形だ。中でも注目は、前作で驚異的な映像美を見せつけた『ロード・オブ・ザ・リング』最新作『～王の帰還』。もはやムービーがそのまま動かせるという感じで、映画ファンならずとも必見のデキだ。その他も骨太なアクションに加えて、異色の家族育成SLG『Sims バスティン・アウト』もあり、なかなか通好みなラインナップといえる。

しかし今号P28でかやぺんが嘆いているように、E3で大プッシュされていた『スター・ウォーズ ローグスコードロンⅢ』の移植発表はなし。これはどうしたことか？　遅れてでも発売されてくれるといいのだが。またスポーツものの移植も発表されていない。E3では『ラグビー2004』という、元ラガーメンのマッスルが泣いて喜ぶタイトルもあったのだが…。これは望み薄か。

⬆写真だけでは、何のゲームだかよく分からない『Sims』。気になるタイトルだ

⬆魔法版サッカー？　『ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ』

●ハミ出しのカタログ●

また『カービィのエアライド』や『ドラえもん』など、「今夏」予定のソフトの発売日が軒並み決定している。気になるタイトルの発売日は、チェックしておいた方がいいぞ。

RIGHTS RESERVED/©2003 KONAMI Computer Entertainment Osaka (社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 (社)全国野球振興会公認/©NBP ©水島新司 ©SEGA CORPORATION/WOW ENTERTAINMENT INC.2003/©2003 Nintendo/CAMELOT/©2003 Nintendo Developed by NST/©2003 TOMY MONOPOLY ©2003 Hasbro Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products. ©2003 Infogrames Interactive, Inc. All rights reserved. Infogrames and the infogrames logo are trademarks or egistered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners./©2003 Nintendo ©2003 HUDSON SOFT/©2001-2003 Nintendo/©2003 Poke'mon ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc./Developed by Ambrella/©2003 Poke'mon ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc./Developed by Genious Sonority Inc.

お知らせ

ニンドリの一大決心

月2回発売開始からもうすぐ1年。そしてファミコン誕生から20周年。
これからもっともっと多くの人にニンドリを読んでもらって、任天堂ゲームの魅力を伝えたい！ そこで！

次号から毎号付録が

実用的で、ゲームがもっと好きになる付録を毎号お届け。大作ゲームの別冊攻略本はもちろん、あっと驚くBIGな付録も企画中。通常号の価格は思い切って100円値下げしちゃいます！

←この1年でニンドリに付いた特別付録。次号からは毎号、タイムリーで実用性重視の付録をお届け！

次号vol.93は
いきなり 別冊攻略ガイドが2冊

次々号vol.94以降も
お役立ち&驚きの付録が続々スタンバイ!!

本誌の中身も大きくリニューアル!!

毎号70本以上の新作情報がぎっしり!!

キューブ&GBアドバンスの新作ソフト情報の掲載本数を大倍増。スミからスミまで見逃せない情報をたっぷり詰め込みます。毎号気になるソフトの新鮮な話題がきっとある！

ほかでは読めない「質問箱」など連載コーナーが一新

ニンドリならではの人気連載企画がますますパワーアップ。さらに読みやすく、わかりやすい内容になって、任天堂ゲームがもっと好きになる！

ニンドリ自慢の開発者インタビューや開発秘話も充実

クリエイターが自ら語るロングインタビューはもちろん、取材でわかったちょっとしたウラ話までを、ページのはみだしスペースまで使ってぎっしり掲載。ゲームに深くじっくり迫ります！

充実の読者コーナーもオールカラー!!

読者参加ページや読み物コラムのページを大リニューアル、ついにカラー化。つまり一冊まるごと総天然色になっちゃいます！

話題のソフトは連続完全攻略

発売後ソフトの攻略&ウラ技情報を強化。買ったソフトを120%楽しむためのあらゆる情報を、ソフトの発売後もじっくり、完全にフォローしていきます！

100号記念に向けた企画もいよいよスタート！

いまはまだ書けない!? 来るファミコン20周年やニンドリ通巻100号記念のメモリアル企画も着々と進行中!!

乞うご期待!!

※とにかくいろいろ変わりますが、じつはいちばんの変更点は、本が「無線綴じ」から「中綴じ」に変わることです。本屋さんでみつけて、驚きのあまり大きな声を出さないよう、あらかじめ心の準備をしておいて下さいね

1984.7.15
FAMILY COMPUTER DEBUT!!

↑7月15日で20周年を迎えるファミリーコンピュータ。マリオやゼルダなど数え切れないほどの名作がこのマシンで産声をあげたのだ

ファミコン誕生20周年記念

vol.100までの期間限定サービス定価

付いて390円になります！

※でも、かなりスゴイ付録が付くときなんかは、定価が変わることもあります。ごめんね。

ロゴもちょっぴり新調です

ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM
毎月2回・6日と21日発行

次号vol.93は6月21日(土)発売！

特集

どうぶつの森e+
ポケモンチャンネル
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
ビューティフル・ジョー／牧場物語ワンダフルライフ
天外魔境Ⅱ／テイルズオブシンフォニア　ほか

付録

トーゼン！ 両方まとめて面倒みちゃいます！
MOTHER1+2
ダブル攻略ガイドブック

よくわかる！ 赤外線でゾイドを操る楽しみも！
サイバードライブゾイド

※予告の内容はニンドリの都合でたまに変わることがあります。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.92 2003 7/6

次号は vol.93 6月21日(土)に発売します

定価 **390円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

別冊『MOTHER1+2』攻略ブックがついてくる!

162ページでも予告したとおり、次号のニンドリから大リニューアルを敢行します! オールカラーになって、『MOTHER1+2』の別冊付録もついて、新しい企画もスタートして、それで390円。月2回刊のメリットを生かし、ニンドリは生まれ変わります。どうぞ期待ください!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE

編集後記

■E3ではハンバーガーなどのパン食が中心で最初の2日くらいまでは良かったけど、すぐに日本食が恋しくなった。案の定、帰国後は家でかなりの量の飯を食べるようになりウェイトアップ! もうすぐ30歳、そして70キロ! 大丈夫か?(トランセル)

■リニューアルによって、より濃密な情報を提供できるようになるようです。これまでA級の秘匿体制にあった、広報さんの秘密の話などもできるのでしょう。私のコーナーでは、ためにならない豆知識を毎回つめ込みたいです（ハシモ）

■中植が去るのは編集部にとってもツライことです。でも彼は、素晴らしい仕事をしようと活動しようとしています。ボクはそれを応援するし、みんなもいつか目にするだろう彼の仕事を追いかけてください。手紙をくれれば、ボクが必ず届けます(かややん)

■『ファイアーエムブレム』攻略本の作業がようやく終了。気分転換にサッカーの日韓戦でもと思ったら、券が取れず。この後のパラグアイ戦は日程的に微妙なので行けないっぽいし、しばらく代表戦の観戦はおあずけみたい。残念（岡）

■去年もそうだったけど、ニンドリにとってE3前後はリニューアルが恒例化しつつある。これは、趣味でやってるわけじゃないんだけど、何事も前向きにってことで。でも、中植がいなくなってショックな読者さんも多いだろうな（サオヘン）

■次号からリニューアル。中綴じの本誌＋毎号付録というのは、よく考えるとワシが最初に関わったファミマガ（まだSFCの時代）と同じ形態だ。リニューアルを機に初心に帰ったつもりで、一丁がんばりますか！（マッスル）

■某社の戦略説明会に行ってきました。会場の立派なホテルの前でなんか場違いくさいなぁと思いましたが、やはり中ではスーツ姿でメモを取る人がずらり。普段着で所在無さげに立ちすくす約1名は明らかに浮いていましたとさ（和尚）

■公式サイトもオープンした『天外魔境』は、昔PCエンジン（天外が生まれたゲーム機）の雑誌を作っていたこともあって、個人的にかなり思い入れが深いゲーム。今の若いユーザーがどう受け止めるのか気になってソワソワしてます（高島）

■校了の合間を縫って、友だちの結婚式に出席。いま礼服を着てるし。で、今回の結婚式。出席者の7割が警察関係者。右を見ても左を見ても警察官。こんなに落ち着かなかった結婚式は初めてだよ。友だちへ。どうぞお幸せに！(本ちゃん)

■編集部に届いたテストロムで『MOTHER1+2』をひと足先にプレイ。特に『1』は細かいところがいろいろ変更してあるようで、旧作プレイ経験のある人の意見が知りたいところ。もうチョイ詳しいことは次号以降でね（本郷）

■変革のリニューアル。新しく生まれ変わるときは、今まで親しんできたものとの別れがつきもの。やっと酒が飲めるようになった中植とも、焼き肉会でしか会わなくなると思うとサビシイもんです。季節はずれの卒業式。元気でなぁ(*≧ワ≦*)/ (ケイ大佐)

■ついにニンドリ最後の編集後記です。最後のG.B.Aも描いちゃったし、これからニンドリがどう変わるのか楽しみにしています。とりあえずグッスリ眠りたい。みなさん、これまで応援してくれて、どうもありがとう。おやすみなさい（中植）

■これを書いてるのは締め切り予定の前日。締め切り通りに終われば、2連休。ってかそもそも2連休って言うの？ ただの連休じゃんって気もしますが。そうなると、締め切り前日に書いてるのに後記って言うのか？ みたいな(笑)。(カズヤ)

■色は、サウスポーの編集者です。任天堂の宮本さんや、キャメロットの高橋兄弟と同じ。いいな～

●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313

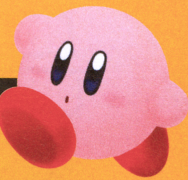
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

チラシの世界 #020
1998年 ポケットカメラ

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF スタッフ



編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉
編集協力 松村浩次／松本英明／松本亮
成瀬史弥／大渕豊／中谷至
尾関友詩（ユークラフト）／瀧澤潔
白石岳（アセンブル）／冠美花
AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
南尾和美／小宮山裕
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美
印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.92
2003年7月6日発行
●発行株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)
●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

The Pokémon Company
Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
ポケモン整理ツール
せいり
あつめて、わけて、さがせるボックス!
ポケモンボックス™
Pokémon Box
ルビー&サファイア
1500匹のポケモンがストックできる!
GBAソフト
「ポケットモンスタールビー」
または「サファイア」
本ソフトを使うには、ゲームボーイアドバンス(SPを含む)、GBAケーブルと「ポケットモンスター ルビー」または「ポケットモンスターサファイア」のどちらかのカートリッジが必要です。
ポケモンユーザー待望のお役立ち機能満載!
ステータスの確認、検索・並びかえ
手持ちポケモンの研究もかんたん!
もっとたくさんの
ポケモンをあずけたい!
ポケモンをカッコよく
ディスプレイ!
「ポケットモンスタールビー&サファイア」
をテレビ画面でプレイ!
※GBソフト「ポケットモンスター赤・緑・青・ピカチュウ・金・銀・クリスタルバージョン」には対応していません。
※メモリーカード251には対応していません。
ポケモンボックス ルビー&サファイア
同梱付属品
オリジナルカラー
● 特製メモリーカード59
※GBAケーブルお持ちの方用
メーカー希望小売価格 2,000円(税別)
ポケモンボックス ルビー&サファイア
お買い得GBAケーブルパック
同梱付属品
オリジナルカラー
● 特製メモリーカード59
● GBAケーブル
メーカー希望小売価格 2,800円(税別)
好評発売中
およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。 ポケットモンスター・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。 © 2003 Pokémon. © 1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
VOL.92 2003

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年7月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第12号(通巻92号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288

定価490円
本体467円

T1127101070493

雑誌27101-7/6
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

VOL. 92 2003

世界最大級のゲームの祭典 E3大特集！

MYCOM
毎日コミュニケーションズ